Grande Maestro Ramas

24

RUNA DI GUERRA



JOE DEVER

lupo solitario

librogame®

A Wayne

ISBN 88-7068-979-4
Titolo originale: «Lone Wolf - Rune War»
Prima edizione 1995, Red Fox Children's Books

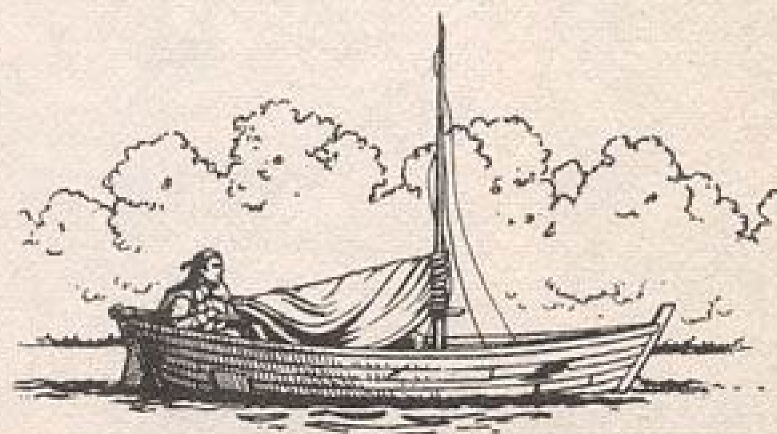
Illustrazione di copertina: Peter Andrew Jones,

via San Francesco, 62 Tel. 040/637969 - 637763 Fax 637866

RUNA DI GUERRA

JOE DEVER

illustrato da Brian Williams
tradotto da Laura Pelaschiar McCourt



Edizioni EL


Le terre tormentate
N
eshnar
maakengorge
l. vornaral
l. kalvena
ruanon
la zaat
palade maaken
helgor
helin
karkaste
vakovar
schaan
magador
lyris
varetta
quarlen
casiorn
telt
soren
solo
kron
monti cener
amory
monti di slovia
passo nord
f. charnas
delden
layen
salony
rais
ellio
rhem
rioma
daadon
dausar
eula
narsha
abisko
foresta grachoo
eldenora
tekaro
sventina
ostov
choo
slovia
resa
f. svem
oreoal
gora
0 50 100 150 200
scala in km


monti


foreste


collin


gola


pianure

REGISTRO DI GUERRA

ARTI SUPERIORI DEL NUOVO ORDINE

NOTI

1	
2	
3	
4	
5	5ª Arte Superiore se hai portato a termine 1 avventura del Nuovo Ordine Ramas
6	6ª Arte Superiore se hai portato a termine 2 avventure del Nuovo Ordine Ramas

ZAINO (massimo 10 Oggetti)	PASTI
1	
2	
3	
4	- 3 RES se non hai un Pasto quando ti viene ordinato di mangiare
5	
6	BORSA (massimo 50 Corone d'Oro)
7	
8	
9	
10	

COMB = COMBATTIVITÀ RES = RESISTENZA

COMBATTIVITÀ	RESISTENZA
	0 = morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	RESISTENZA NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

GRADO DI GRANDE MAESTRO



OGGETTI SPECIALI

DESCRIZIONE	IMPIEGO

ARMI RAMAS

Nome:

Tipo: + COMB =

Proprietà uniche:

+ COMB =

ARMAMENTO

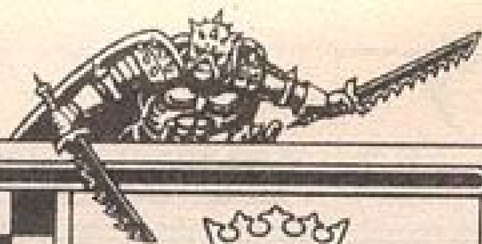
ARMI (massimo 2)
1
2
Se hai l'Arte Superiore della Guerra in una di queste armi + 5 punti COMB.

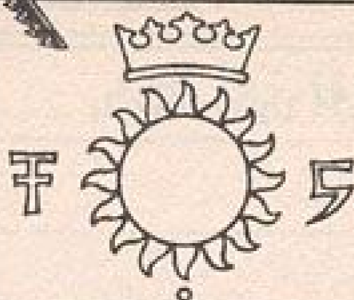
ARTE SUPERIORE DELLA GUERRA

PUGNALE		LANCIA	
MAZZA		DAGA	
MARTELLO		ARCO	
ASCIA		SPADA	
ASTA		SPADONE	

FARETRA E FRECCE

Faretra	Numero di frecce
SÌ / NO	







uesto diploma attesta che

____

è un _________________________

del Nuovo Ordine dei Ramas



INDIETRO NEL TEMPO...

Tu sei un Grande Maestro Ramas del Nuovo Ordine dei Ramas, l'élite guerriera di Sommerlund.

È l'anno PL 5083 e trentatre anni sono passati dal giorno in cui il Primo Ordine dei Ramas è stato quasi completamente distrutto per mano dei Signori delle Tenebre di Helgedad. Questi campioni del male, inviati da Naar, il Re delle Tenebre, a distruggere il fertile mondo del Magnamund, sono stati anch'essi distrutti. Il capo del tuo illustre ordine guerriero – il leggendario Lupo Solitario – unico sopravvissuto del Primo Ordine dei Ramas e allora giovane accolito dell'Ordine, in mezzo alle rovine fumanti del Monastero Ramas aveva giurato di vendicare il massacro dei suoi compagni. Nell'anno PL 5075 Lupo Solitario avrebbe mantenuto la sua promessa: egli infatti si infiltrò da solo nell'orribile dominio dei Signori delle Tenebre e distrusse l'infernale città di Helgedad, il centro del loro malefico potere.

Dopo la caduta della città, il caos piú totale si abbatté sugli eserciti del Regno delle Tenebre. Il disordine si trasformò ben presto in una vera e propria guerra civile, che permise agli eserciti delle terre libere del Magnamund di riprendersi e di lanciare una controffensiva. Con grande abilità i comandanti degli eserciti del Magnamund approfittarono di quel caos e si assicurarono una vittoria rapida e totale sugli eserciti nemici, numericamente molto superiori ai loro.

Da lunghi anni ormai la pace regna su Sommerlund. Sotto la direzione di Lupo Solitario, il Monastero Ramas, distrutto tanti anni prima, è stato interamente ricostruito e riportato alla sua antica gloria. Tu fai parte della nuova generazione di reclute Ramas. Sei nato nell'anno PL 5063, durante l'epoca delle guerre contro i Signori delle Tenebre, e fu tuo padre a mandarti al Monastero Ramas quando avevi sette anni per sviluppare le tue arti di guerriero e le facoltà Ramas ancora latenti in te. Durante gli anni che sono seguiti, le tue facoltà sono state coltivate e sviluppate alla perfezione grazie a ore di studio e di rigido allenamento. Il tuo talento eccezionale ti ha aiutato ad entrare velocemente in possesso delle Discipline Ramas e Ramastan. Hai raggiunto in fretta i ranghi piú alti del Nuovo Ordine e ben presto sei diventato uno dei cinque nuovi Grandi Maestri Ramas, un risultato che ha portato grande onore a te e alla tua famiglia.

Nell'anno PL 5077 le tue abilità e il tuo coraggio furono messi alla prova quando, in assenza di Lupo Solitario, venne attaccato il Monastero Ramas. Attraverso un Cancello dell'Ombra (un corridoio astrale tra il mondo fisico di Sommerlund e i molti domini eterei che si trovano al di là di questo) il dio del Male inviò un'orda di creature-dragoni per porre sotto assedio il Monastero e attaccare tutto il Sommerlund. Pur avendo egli scelto bene il momento dell'attacco, il suo piano malvagio venne mandato all'aria dalla tenace difesa che tu e i tuoi confratelli avete saputo assicurare fino al ritorno di Lupo Solitario e dell'esercito del Re a Sommerlund.

Sei anni sono trascorsi dalla sconfitta dei suoi agenti, e Naar ha tentato piú volte di vendicarsi. Molti sono i servitori del Male che nel Magnamund si nascondono nelle ombre e aspettano soltanto l'occasione giusta per ubbidire al proprio padrone. Uno di questi agenti era il Barone Sadanzo di Siyen. Il regno di Siyen è uno dei paesi piú ricchi del Magnamund Meridionale, ed è anche uno degli alleati piú antichi di Sommerlund. Sadanzo, dopo aver organizzato il brutale assassinio del governatore di Siyen, Re Oridon, aveva reclamato il trono per sé in assenza dell'unico figlio del re, il quale viveva in esilio nella remota isola di Sheasu. Il barone era un discepolo di Naar e possedeva un potere magico che gli permetteva di controllare la mente dei cortigiani siyenesi a proprio piacimento. Grazie ai suoi malvagi incantesimi, egli riuscí a costringere i sudditi di Siyen ad appoggiare la sua ascesa al trono. La minaccia era grande, ma non tutto era perduto. La costituzione di Siyen, infatti, prevedeva che il figlio di Oridon avesse 60 giorni di tempo per reclamare il trono che gli spettava di diritto. Soltanto nel caso in cui egli non fosse ritornato in tempo, Sadanzo sarebbe potuto diventare re.

Lupo Solitario giurò che avrebbe impedito al Barone Sadanzo di prendere il potere, ma si trattava di una promessa che solo tu eri in grado di mantenere. Quando Re Oridon venne assassinato, tu eri impegnato in una missione nel Magnamund Meridionale ed eri il piú vicino all'Isola di Sheasu di tutti i Ramas. Dopo aver portato a termine con successo la tua missione, ricevesti l'ordine da Lupo Solitario di posticipare il tuo ritorno al Monastero Ramas e di dirigerti invece a Sheasu per ritrovare il principe in esilio. La tua missione era trovare il Prin-

cipe Karvas, erede al trono, e scortarlo sano e salvo in patria in tempo per mandare all'aria il piano di Sadanzo. Malgrado le avversità, sei riuscito nel tuo intento: il Principe Karvas è stato eletto re e il malvagio Barone Sadanzo e i suoi seguaci sono stati passati a fil di spada. Come riconoscimento per il tuo inestimabile aiuto, Re Karvas ti ha nominato Cavaliere di Siyen e ha messo a tua disposizione il *Golden Star*, il suo vascello reale, per aiutarti a fare rapidamente ritorno a Holmgard, la capitale di Sommerlund.

Poco dopo l'alba di un freddo mattino autunnale, l'agile imbarcazione siyenese è entrata nel porto di Holmgard. Malgrado l'ora, una truppa di Guardie Reali ti stava aspettando, pronta a scortare la tua carrozza diretta al Monastero Ramas. Qui vieni accolto con calore e ammirazione dai tuoi compagni Grandi Maestri Ramas e ricevi anche le congratulazioni del Maestro Supremo Lupo Solitario per essere riuscito a portare a termine con successo la tua missione e avere cosí tenuto alto il nome e l'onore dei Ramas. È bello essere di nuovo a casa dopo tanti mesi trascorsi all'estero, perciò guardi con ansia alla prospettiva di tornare alla tranquilla routine del Monastero. Ma le tue speranze hanno vita breve: quello stesso giorno vieni convocato da Lupo Solitario per un'udienza privata nelle sue sale. La notizia che deve darti ti giunge come un fulmine a ciel sereno.

"Dobbiamo prepararci per una crociata, Grande Maestro" ti dice, svolgendo una grande mappa di pergamena del Magnamund centrale e stendendola sul pavimento di granito della sala a volta. "La guerra sta infuriando nelle Terre Tormentate e sta minacciando di travolgere i nostri alleati nelle Terre Libere".

Lupo Solitario estrae la sua potente spada – la Spada del Sole – e con la punta della lama dorata indica un regno ad est del grande Fiume Storn. "Questa è Eldenora, la fonte dei guai che dobbiamo risolvere. Dopo la caduta del suo legittimo governatore, il Principe Lutha, un nuovo signore ha preso il potere in questo regno di fuorilegge. Egli non è di nascita nobile, ciò nonostante è riuscito a sconfiggere l'opposizione reale e si è autonominato Lord Vandyan di Eldenora. Qualche mese fa ha ingrossato le fila del suo esercito reclutando mercenari di Magador e Ogia. Dopo aver accusato senza alcun motivo il pacifico stato confinante di Delden di aver violato i territori eldenoriani, egli ha inviato questi mercenari lungo il confine settentrionale di Eldenora. Quando il regno di Delden inviò il suo esercito a controbilanciare la minaccia, Vandyan lo accusò di aggressione e dichiarò subito guerra. La campagna è stata rapida e brutale: gli eserciti di Delden sono stati sconfitti, e i suoi abitanti ridotti in schiavitú. Incoraggiato dai propri successi, Vandyan ha proseguito la campagna militare, e cosí anche il regno di Magador, le cui difese erano già state indebolite dalla defezione dei suoi migliori mercenari assoldati dallo stesso Vandyan, è stato rapidamente sconfitto. A metà estate l'esercito di Eldenora aveva attraversato il fiume Storn e conquistato Salony. Dal vicino stato di Lyris ci è giunta notizia che truppe fresche stavano ingrossando i ranghi degli eserciti occupanti. È stato subito evidente ai nostri occhi che Lyris, con la sua antica città di Varetta, sarebbe stata la tappa successiva dell'avanzata di Vandyan".

Lupo Solitario si interrompe e apre una porta che dà su un'anticamera adiacente. Sulla soglia vedi un vecchio che indossa un lungo mantello di lino color marrone. "Permettimi di presentarti Gwynian il Saggio" dice Lupo Solitario con voce reverente. "Egli ha compiuto il lungo viaggio da Varetta per chiedere il nostro aiuto".

Il nome di Gwynian ti è ben noto: sai che il vecchio saggio ha aiutato Lupo Solitario in molte occasioni, e la sua saggezza è onorata e ammirata da tutti i Ramas. Ma questa è la prima volta che lo incontri di persona, e perciò ti senti molto onorato. A sua volta Gwynian loda le tue vittorie di Grande Maestro, dopo di che Lupo Solitario lo invita a unirsi a voi e a proseguire lui il racconto.

"Poco dopo essere arrivato qui, mi sono giunte tristi notizie dalla mia patria: la mia amata città di Varetta è sotto assedio e le orde di Vandyan stanno cercando di conquistarla" dice solennemente Gwynian. "Lupo Solitario ti ha già detto che gli eldenoriani stanno ricevendo continui rinforzi, il che di per sé basterebbe a preoccuparci. Ma è la natura di queste truppe che ci inquieta fortemente. Non sono né umani né mercenari. Sono Vorka, una razza di agarashi da guerra estintisi dopo la distruzione del loro signore – Agarash il Dannato – diversi millenni or sono... o cosí noi credevamo. Ora i Vorka sono ricomparsi in grande numero: sono armati, addestrati e totalmente sottomessi al volere di Lord Vandyan".

Gwynian continua a spiegare e vieni cosí a sapere che la guerra si è fatta molto piú cruenta dopo la comparsa dei Vorka. A sud, gli eserciti di Eldenora hanno catturato la città di Tekaro e stanno marciando nella Pianura di Slovia, respingendo gli esausti soldati sloviani. Ad ovest gli eserciti di Vandyan hanno invaso Palmyrion e stanno per raggiungere Vanamor, la capitale. Lupo Solitario ti informa che alcuni maghi della Corporazione hanno raggiunto Palmyrion via aria per assistere il re, l'Elettore Manatine, e aiutarlo a organizzare le difese. Per il momento gli eserciti di Manatine stanno resistendo ma, con centinaia di Vorka in arrivo, è questione di tempo prima che Vanamor capitoli.

"I Vorka sono la chiave del successo militare di Vandyan" dice Lupo Solitario. "Se vogliamo sconfiggerlo e salvare i nostri alleati, dobbiamo eliminare i rinforzi alla radice".

"Proprio cosí" dice Gwynian, "e noi sappiano da dove hanno origine i Vorka". Il saggio si interrompe e indica con il dito ossuto nel mezzo della mappa. "I nostri agenti ci hanno comunicato che i Vorka vengono da qui... da Duadon, la capitale di Eldenora. Migliaia di Vorka sono stati visti uscire a passo di marcia dalle mura della città, eppure nessuno ha visto un solo Vorka entrare. E ciò può significare una cosa soltanto: le orde di Vorka vengono create da qualche parte nella stessa Duadon".

"Ma come?" chiedi incredulo. "Forse che Vandyan è un mago?"

"No, non è affatto un mago" risponde Gwynian, "ma ha scoperto un'antica forza che pensavamo estinta per sempre. C'è solo un potere nel Magnamund in grado di creare i Vorka: il potere delle rune. Vandyan ha scoperto le rune perdute di Agarash il Dannato".

Gwynian racconta di come, millenni or sono, Agarash il Dannato combatté contro i Maghi Anziani una guerra che durò piú di un migliaio d'anni. Quando questo epico scontro stava giungendo al termine, e mentre la sua vitalità si indeboliva, battuta dalla magia benigna dei Maghi Anziani, Agarash raccolse l'essenza dei suoi restanti poteri in piccoli contenitori di ossidiana e cristalli di vapore. Agarash sapeva di essere condannato ma, se fosse riuscito a preservare alcuni dei suoi poteri in modo che essi potessero essere usati in futuro dai discepoli di Naar inviati nel Magnamund, allora l'eredità del suo terribile mandato sarebbe sopravvissuta. Tre contenitori di ossidiana erano stati segnati con dei caratteri, o rune, per distinguere la loro origine, mentre sette cristalli erano stati modellati a sembianza delle pietre della sapienza Ramas e chiamati Pietre della Dannazione, a malvagia imitazione delle gemme divine dei Ramas.

"Dai tempi della sconfitta di Agarash, alcune Pietre della Dannazione sono ricomparse a dare potere agli agenti di Naar" spiega Gwynian. "Ma le Pietre della Dannazione non possono creare Vorka. Soltanto le rune possiedono questo potere. Per molto tempo si è creduto che esse fossero perite con Agarash stesso nella distruzione di Naaros, la sua leggendaria roccaforte. Ora, cosí sembra, sono ricomparse... e sono cadute in mano a Lord Vandyan".

Lupo Solitario ha dato la sua parola: aiuterà Gwynian a sconfiggere gli assedianti a Varetta e a riconquistare la libertà per Lyris. Ai Ramas del Nuovo Ordine è stato detto di prepararsi per una crociata contro Eldenora, e un aiuto insostituibile è stato fornito dal Supremo Sindaco di Casiorn, Kordas. A proprie spese, il ricco mercante ha organizzato un esercito di mercenari ad Anari, Firalond e Kakush e lo ha inviato nella città di Quarlen per impedire che il nemico attraversi il Fiume Quarl. Questi mercenari sono soldati esperti, e sono stati pagati profumatamente, ma hanno bisogno di capi. Di comune accordo si è deciso che sarebbero stati proprio i Ramas a fornire i comandanti, i Grandi Maestri Ramas e i Ramas di grado inferiore sono pronti ad assumere il comando dei reggimenti mercenari al loro arrivo a Quarlen.

"Tra tre giorni cominceremo il viaggio verso Quarlen" dice Lupo Solitario. "Armati della nostra sapienza, del nostro coraggio e delle nostre Arti, io giuro che noi Ramas respingeremo il male che ora minaccia di distruggere i nostri alleati e amici".

LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua avventura devi tenere aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del libro. Per renderne l'impiego piú facile, e poiché con questo libro puoi giocare piú di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

Durante gli anni trascorsi al Monastero ti sei impegnato a sviluppare ulteriormente le tue doti di guerriero (Combattività) e la tua prodezza fisica (Resistenza). Prima di cominciare questa avventura del Nuovo Ordine, devi controllare il tuo livello di preparazione. Per fare questo, vai alla fine del libro, alla **Tabella del Destino** e con gli occhi chiusi punta una matita a caso sulla pagina. Se punti la matita su uno 0, vale 0.

Il numero che esce dalla Tabella del Destino indica la tua Combattività. A questo numero aggiungi 25 e annota il totale nella casella "Combattività" del Registro di Guerra (per es., se esce 7 dalla Tabella del Destino, scrivi 32 nella casella "Combattività"). Quando affronti un nemico, dovrai misurare la tua Combattività con la sua. Un punteggio alto in questa casella è quindi molto vantaggioso.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indicherà il tuo livello di Resistenza. Aggiungi 30 a questo numero e scrivi il totale nella casella "Resistenza" del Registro di Guerra (per es., se esce 8 dalla Tabella del Destino, hai 38 punti di Resistenza).

Se vieni ferito in combattimento perdi punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a 0 sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati nel corso dell'avventura, ma il punteggio totale non potrà mai superare quello di partenza.

Se hai portato a termine con successo la precedente avventura del Nuovo Ordine Ramas (Libro 23), puoi conservare il tuo punteggio di Combattività e Resistenza. Puoi anche conservare qualsiasi Oggetto Speciale, Arma Ramas, arma normale e Oggetto dello Zaino ancora in tuo possesso alla fine della precedente avventura. Tutti questi oggetti e queste armi devono essere annotati sul Registro di Guerra.

Avvertenza: invece della Tabella del Destino, se ti torna più comodo, puoi usare un dado a dieci facce.

IL TUO NOME RAMAS

Da lungo tempo è tradizione della casta scelta di guerrieri cui appartieni scegliere un nuovo nome per ogni novizio al completamento del primo anno di addestramento al Monastero Ramas. I nomi Ramas vengono scelti dai Maestri Ramas piú anziani e in essi si vogliono rispecchiare le forze individuali e le qualità di ciascun novizio.

Puoi inventare tu il tuo nome Ramas, oppure puoi crearlo a caso servendoti della tabella di nomi che si

trova più avanti. Per creare il tuo nome Ramas, estrai un numero dalla Tabella del Destino e consulta la tabella A. Il nome che corrisponde al numero che hai estratto costituirà la prima parte, o prefisso, del tuo nome. Ora estrai un secondo numero dalla Tabella del Destino e consulta la tabella B. Il nome corrispondente al secondo numero estratto corrisponde alla seconda parte, o suffisso, del tuo nome Ramas. Unisci prefisso e suffisso e avrai così ottenuto il tuo nome Ramas. Puoi annotarlo sulla pergamena che trovi a pag. 10.

TABELLA A (prefisso del nome)	TABELLA B (suffisso del nome)
0 = Lama	0 = Veloce
1 = Fuoco	1 = del Sole
2 = Falco	2 = Fedele
3 = Cuore	3 = Audace
4 = Amico	4 = della Luna
5 = Stella	5 = della Spada
6 = Sentinella	6 = Sagace
7 = Elmo	7 = della Tempesta
8 = Aquila	8 = della Runa
9 = Scudo	9 = Prode

LE ARTI RAMASTAN

Durante il tuo addestramento per salire nei ranghi del Nuovo Ordine dei Grandi Maestri Ramas sei diventato esperto di tutte le Arti fondamentali Ramas e Ramastan. Tali Arti ti hanno assicurato una formidabile scorta naturale di facoltà e abilità che ti sarà di grande aiuto. Qui sotto troverai indicate brevemente le abilità di cui sei in possesso.

Arte della Guerra
Abilità nell'usare tutte le armi per il combattimento corpo a corpo e gli altri tipi di armi. Padronanza anche dei combattimenti senz'armi. Non subirai alcuna perdita di Combattività nei combattimenti a mani nude.

Controllo Animale
Quest'Arte ti rende capace di comunicare con molti animali e di avere un controllo limitato sulle creature ostili. Ti permette inoltre di servirti degli animali dei boschi come di guide e di bloccare il senso dell'odorato delle creature non intelligenti.

Medicina
Con quest'Arte puoi recuperare punti di Resistenza persi in combattimento. Puoi recuperare 1 punto di Resistenza per ogni paragrafo del libro superato in cui tu non venga coinvolto in qualche combattimento. Il numero massimo di punti di Resistenza che puoi recu-

perare in questo modo è 10 per avventura. Sei anche in grado di curare ferite altrui e di neutralizzare gli effetti di veleni e tossine.

Sparizione
Grazie a quest'Arte puoi mascherare l'odore e il calore del tuo corpo, nasconderti, coprire i rumori quando sei in movimento e alterare alcune caratteristiche minori del tuo corpo.

Fiuto
Questa tecnica ti permette di procurarti del cibo in un ambiente selvaggio. Possiedi inoltre una grande agilità fisica e una vista molto acuta (sia di giorno che di notte). Anche il tuo udito e il tuo odorato sono estremamente sensibili.

Interpretazione
Sei in grado di capire quasi tutte le lingue straniere, simboli e geroglifici. Inoltre puoi anche: interpretare tracce, impronte e punti cardinali; scoprire la presenza di imboscate nemiche fino a 500 metri di distanza; attraversare terreni senza lasciare tracce; conversare con creature intelligenti e proteggerti dagli incantesimi psichici di rivelazione.

Raggio Psichico
Ti permette di attaccare il nemico con la forza della mente, di dare origine in certi oggetti a vibrazioni dotate di potere distruttivo, di confondere il nemico.

Scudo Psichico
È una difesa mentale contro l'ipnosi, le illusioni di origine soprannaturale, gli incantesimi, la telepatia dell'avversario e gli spiriti maligni. Ti permette anche di deviare l'energia psichica usata contro di te.

Difesa
Questa tecnica ti permette di spostare piccoli oggetti con il potere della mente; di sopportare punte estreme di caldo e di freddo; di spegnere il fuoco con la forza della volontà; ti garantisce anche una certa immunità alle fiamme, ai gas tossici, ai liquidi corrosivi.

Divinazione
Il tuo famoso sesto senso Ramas ti avverte di un pericolo imminente, ti permette di scoprire un nemico invisibile o nascosto, di comunicare telepaticamente, di individuare l'impiego o la presenza di arti o creature magiche e di residui psichici; ti permette anche di abbandonare in certa misura il tuo corpo e di camminare sotto forma di spirito.

ARTI SUPERIORI DEL NUOVO ORDINE RAMAS

Dopo anni di addestramento e studio al Monastero Ramas, e grazie al rigoroso insegnamento del tuo illustre mentore – il Maestro Supremo Lupo Solitario – hai raggiunto il nobile rango di Grande Maestro Ramas Anziano.

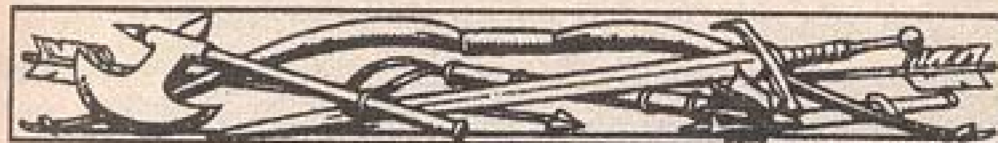
Seguendo le orme dello stesso Lupo Solitario, hai giurato di raggiungere un giorno la perfezione assoluta in tutte e sedici le Arti Superiori del Nuovo Ordine dei Ramas. Cosí facendo, raggiungerai il rango di Maestro Supremo e sarai in grado di condividere con Lupo Solitario la responsabilità, l'onore e la gloria futura di capo e guida del Nuovo Ordine dei Ramas.

Se questa è la tua prima avventura del Nuovo Ordine Ramas, allora il tuo rango attuale è quello di Grande Maestro Anziano, il che significa che hai imparato quattro delle Arti Superiori del Nuovo Ordine.

Siccome tutte le Arti Superiori ti potranno essere utili nel corso della tua avventura, sceglile con molta cura. L'uso corretto delle Arti Superiori del Nuovo Ordine al momento giusto può salvarti la vita.

Quando hai scelto le tue quattro Arti, scrivile nella tabella "Arti Superiori del Nuovo Ordine" del Registro di Guerra.

1. Arte Superiore della Guerra



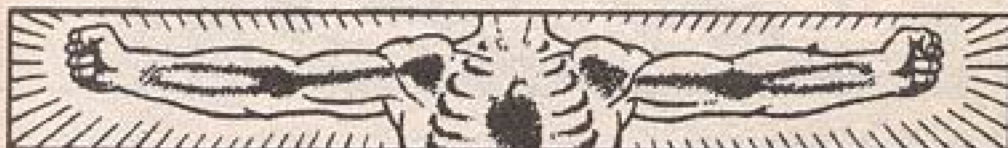
Con quest'Arte il Grande Maestro impara a usare tutti i tipi di armi con suprema efficienza. Se ti capiterà di combattere con una delle armi di Grande Maestro, aggiungi 5 alla tua Combattività. Il rango di Grande Maestro Anziano, con il quale incominci le avventure del Nuovo Ordine, sta a significare che ti sei perfezionato nell'uso di *una* delle Armi elencate nella sezione intitolata *Equipaggiamento*. Per ogni avventura della serie del Nuovo Ordine che porti a termine con successo, ti perfezionerai nell'uso di un'altra arma.

2. Arte Superiore del Controllo Animale



I Grandi Maestri hanno un considerevole controllo sulle creature ostili non intelligenti. Hanno anche la capacità di conversare con gli uccelli e i pesci, e di servirsi di loro come guide.

3. Arte Superiore della Liberazione
(Medicina avanzata)



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di curare con i loro poteri ferite di battaglia anche molto gravi. Se durante un combattimento la loro Combatti-

vità viene ridotta a 8 punti o meno, possono fare ricorso alla loro abilità e recuperare 20 punti di Resistenza. Quest'abilità può essere impiegata soltanto una volta ogni venti giorni.

4. Arte Superiore dell'Assimilazione
(Sparizione avanzata)



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di modificare notevolmente le loro sembianze esteriori e di mantenere queste modificazioni per un periodo di qualche giorno. Hanno anche sviluppato tecniche avanzate di mimetizzazione che li rendono praticamente invisibili in spazi aperti.

5. Arte Superiore del Fiuto



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di vedere nell'oscurità totale e possiedono sviluppatissimi sensi del tatto e del gusto.

6. Arte Superiore dell'Interpretazione



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di resistere qualora intrappolati da piante ostili; possiedono la capacità di percepire il pericolo di agguati in boschi o foreste dense.

7. Arte Superiore del Raggio Ramas



Quando si servono di questa abilità per attaccare un nemico, i Grandi Maestri possono aggiungere 8 punti alla loro Combattività, mentre devono sottrarre soltanto 1 punto alla loro Resistenza. Quando invece adoperano la tecnica di attacco psichico più debole – lo Psicolaser – possono aggiungere 4 punti alla loro Combattività senza perdere alcun punto di Resistenza. (Il Raggio Ramas e lo Psicolaser non possono venire adoperati contemporaneamente.) I Grandi Maestri non possono servirsi del Raggio Ramas se il loro punteggio di Resistenza scende sotto i 6 punti.

8. Arte Superiore dello Scudo Ramas



In combattimenti psichici, i Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di creare difese protettive per sé e per altri. La forza e la capacità di resistenza di tali difese aumenta man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

9. Arte Superiore della Difesa



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di sopportare il contatto con elementi che procurano

dolore fisico, come il fuoco o gli acidi, per circa un'ora. L'abilità cresce man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

10. Arte Superiore della Telegnosi
(Divinazione avanzata)



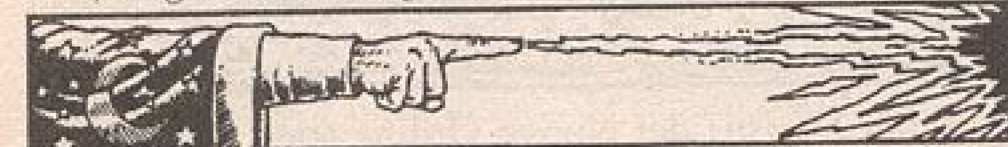
Questa disciplina permette al Grande Maestro di abbandonare il proprio corpo in uno stato di animazione sospesa e di camminare sotto forma di spirito senza effetti negativi e per un lungo periodo di tempo. Il tempo e il grado di protezione del corpo che rimane inanimato aumentano man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

11. Arte Superiore del Magi-Magic
(Magia del Regno Antico)



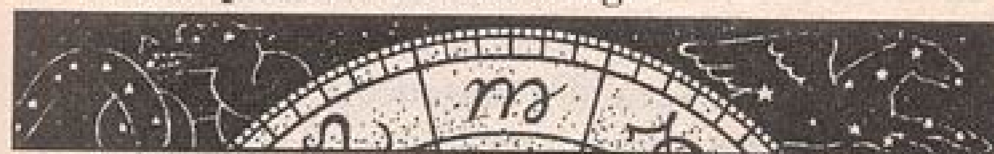
Sotto la tutela di Lupo Solitario, sei riuscito ad apprendere i rudimenti degli incantesimi di battaglia del Regno Antico, quali *Scudo*, *Parola del Potere* e *Pugno invisibile*. Man mano che avanzi di rango, la tua conoscenza della magia del Regno Antico diventa sempre piú completa.

12. Arte Superiore dell'Alchimia Ramas
(Magia della Confraternita)



Sotto la tutela di Lupo Solitario e di Banedon, il Capo della Corporazione dei Maghi di Sommerlund, hai imparato i principi elementari dell'arte magica praticata dalla Confraternita della Stella di Cristallo. Questi incantesimi comprendono *Mano di fuoco*, *Levitazione* e *Controllo mentale*. Man mano che avanzi di grado, la tua conoscenza di tale Arte diverrà sempre piú completa.

13. Arte Superiore dell'Astrologia



Si sa da tempo che i corpi celesti che occupano i cieli al di sopra del Magnamund influiscono sulla vita degli abitanti del tuo mondo. Il possesso di questa disciplina permette al Grande Maestro del Nuovo Ordine di prevedere e modellare il futuro studiando le posizioni del Sole, della Luna, delle miriadi di pianeti e stelle. Il numero e l'accuratezza di tali previsioni aumentano mano a mano che il Grande Maestro avanza di rango.

14. Arte Superiore delle Erbe



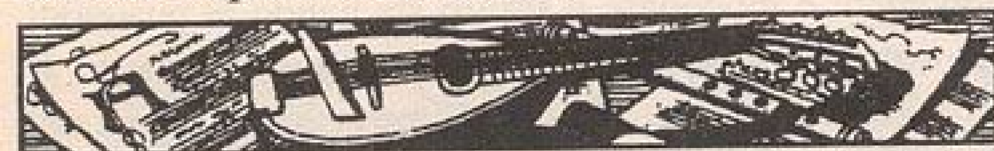
Il possesso di tale disciplina permette al Grande Maestro di identificare prontamente qualsiasi sostanza derivata da materiale organico vivo o in crescita. Il Grande Maestro è cosí consapevole di qualsiasi uso segreto in cui questi materiali possono essere impiegati; egli è anche in grado di mettere in atto le proprietà curative o magiche di qualsiasi sostanza.

15. Arte Superiore degli Elementi



Questa disciplina permette al Grande Maestro di manipolare i quattro elementi base: Terra, Aria, Fuoco e Acqua. Facendo ricorso agli elementi a sua disposizione, egli è in grado di staccare, unire, aumentare, concentrare, intensificare, muovere o accelerare l'elemento in questione per scopi specifici: ad esempio, per creare un muro, scagliare una roccia, spruzzare della sabbia, spostare l'aria, intensificare il fuoco. La versatilità di questa disciplina aumenta man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

16. Arte Superiore del Bardo



Il possesso di tale disciplina assicura al Grande Maestro del Nuovo Ordine di esibirsi come il migliore dei bardi: sa suonare qualsiasi strumento musicale, cantare, recitare o comporre versi di leggende, riesce a imitare parlate o dialetti e stimolare un gran numero di emozioni negli esseri senzienti. L'effetto e il potere di queste abilità bardiche aumenteranno mano a mano che il Grande Maestro sale di rango.

Se porterai a termine con successo la missione del libro 24 delle avventure del Nuovo Ordine Ramas, potrai aggiungere 1 Arte Superiore di tua scelta nel libro 25. Per ogni Arte Superiore in tuo possesso, oltre alle quattro con cui cominci, aggiungi 1 punto alla tua Combattività base e 2 alla tua Resistenza. Questi punti aggiuntivi, assieme alle tue Arti Superiori extra, alle quattro Arti Superiori Ramas iniziali, all'Arma Ramas e agli altri Oggetti Speciali che hai trovato e che sei riuscito a tenere durante le tue avventure potranno essere mantenuti e usati nella prossima avventura del Nuovo Ordine dei Ramas, intitolata:

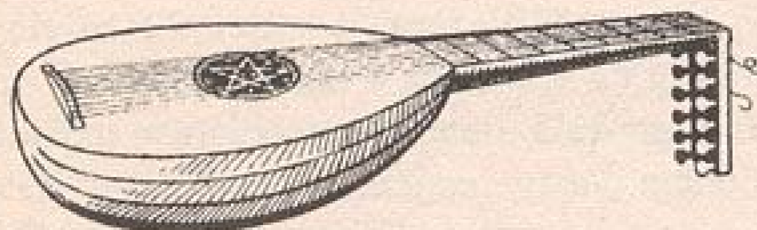
Il sentiero del lupo

EQUIPAGGIAMENTO

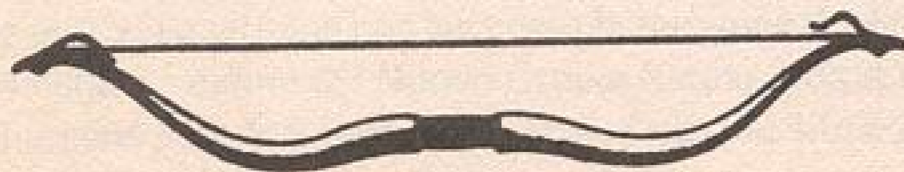
Prima di lasciare il Monastero Ramas per la crociata a Duadon, prendi con te una mappa delle Terre Tormentate (che si trova nelle prime pagine del libro) e una borsa di pelle con delle monete. Per sapere quante Corone d'Oro ci sono dentro estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 20 al numero uscito. Segna il totale nella casella "Borsa" del Registro di Guerra.

Se hai portato a termine con successo la precedente avventura del Nuovo Ordine (Libro 23), aggiungi a questo numero la somma di Corone d'Oro che già possiedi. Cinquanta è il numero massimo di Corone d'Oro che puoi portare nella tua borsa in qualsiasi momento. Puoi anche scegliere cinque oggetti dalla lista qui sotto, soltanto due dei quali possono essere Armi.

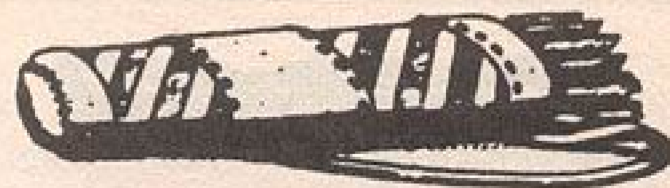
Liuto ("Zaino")



Arco ("Armi")



Faretra ("Oggetti Speciali"). Contiene sei frecce: ricordati di annotarle sul Registro di Guerra.



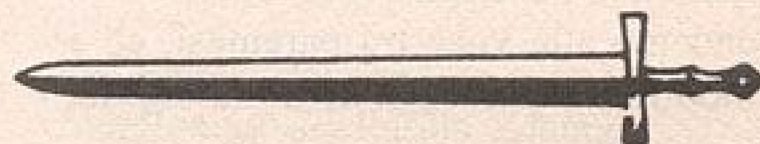
Spadone ("Armi")



Pugnale ("Armi")



Spada ("Armi")



2 Razioni Alimentari ("Pasti"). Ognuna di esse vale per un Pasto e occupa un posto nello Zaino.



Corda ("Zaino")



Pozione di Vigorilla ("Zaino"). Questa pozione ti fa recuperare 4 punti di Resistenza se presa dopo un combattimento. Ce n'è solo una dose.



Ascia ("Armi")



Quando hai deciso quali sono i cinque oggetti che prendi, annotali sul Registro di Guerra nella casella corrispondente alla voce tra parentesi, ed eventualmente modifica i punteggi di Combattività e Resistenza.

LE ARMI RAMAS

Dopo aver raggiunto il rango di Maestro Supremo Ramas, Lupo Solitario ricevette dal dio Ramas molte nuove abilità e facoltà. Una di esse è la Maestria nelle Armi Ramas. Servendosi di questa nuova capacità, Lupo Solitario forgiò dieci armi dotate di potere magico nelle fornaci dell'armeria del Monastero. Queste armi magiche sono riservate all'élite del Nuovo Ordine che raggiunge il grado di Grande Maestro.

Come riconoscimento al tuo rango e al tuo alto livello di addestramento, puoi scegliere la tua Arma Ramas dalla tabella che troverai piú avanti. Per avere un'Arma Ramas, estrai un numero dalla Tabella del Destino. L'ascia magica, la spada o lo spadone che corrispondono al numero che hai estratto saranno la tua arma personale Ramas. Riporta quest'arma magica e le sue proprietà uniche nella sezione 'Arma Ramas' della lista degli Oggetti Speciali all'inizio del libro.

Esempio
Se dalla Tabella del Destino esce il numero 1, la tua Arma Ramas sarà l'ascia 'Alema'.

Se ti servi di questa Arma Ramas in un combattimento normale, aggiungi 5 punti alla tua Combattività. Ciascuna Arma Ramas possiede proprietà uniche. Quando usi la tua Arma Ramas contro il tipo di nemico che corrisponde alle sue proprietà o quando la usi nell'ora e nel luogo più adatti, allora puoi aggiungere alla tua Combattività il 'bonus' piú alto.

TABELLA DELLE ARMI RAMAS

TD	*Tipo d'Arma*	*Nome dell'Arma*	*COMB*	*Proprietà Uniche*	*COMB*
0	Ascia	'Castigator'	+5	contro nemici rettili	+6
1	Ascia	'Alema'	+5	contro nemici zombi	+7
2	Ascia	'Magnara'	+5	contro roccia o pietra	+8
3	Spada	'Raggio di Sole'	+5	se usata di giorno	+6
4	Spada	'Stella Ramas'	+5	se usata di notte	+7
5	Spada	'Valiance'	+5	se usata contro maghi	+8
6	Spada	'Ulnarias'	+5	se usata sott'acqua	+9
7	Spadone	'Raumas'	+5	se usata con nemici alati	+6
8	Spadone	'Illuminatus'	+5	se usata sottoterra	+7
9	Spadone	'Palla di fuoco'	+5	se usata contro nemici che emettono fuoco	+8

TD = Numero della Tabella del Destino C = Combattività

Esempio
Se ti capitasse di usare 'Alema' contro un nemico in un combattimento che ha luogo in una caverna sotterranea, in una grotta o in un tunnel, potresti aggiungere 7 al tuo punteggio di Combattività. Se ti capitasse di usare quest'Arma in qualsiasi altro luogo, allora il 'bonus' per la tua Combattività, ovvero i punti aggiuntivi, sarebbe 5.

Come usare l'equipaggiamento

Armi: le Armi ti aiutano in battaglia. Puoi portare con te al massimo *due* armi. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arma che stai usando, aggiungi 5 alla tua Combattività. Se trovi un'Arma durante la tua avventura, puoi prenderla e usarla.

Arco e Frecce: durante la tua avventura avrai molte occasioni per usare Arco e Frecce. Se scegli quest'Arma e possiedi almeno una Freccia, puoi usarla solo quando ti viene permesso di farlo. L'Arco è un'Arma molto vantaggiosa, perché ti permette di colpire il nemico a grande distanza. Ma attenzione: l'Arco non può essere usato in combattimenti corpo a corpo, perciò è consigliabile equipaggiarsi con un'altra Arma adatta a questo genere di combattimento, come una spada o un'ascia.

Per poter far uso di un Arco devi possedere una Faretra e almeno una Freccia. Ogni volta che usi l'Arco, ricordati di cancellare le frecce adoperate dal Registro di Guerra. Se hai finito le Frecce non puoi piú adoperare l'Arco, ma nel corso della tua avventura potrai avere l'occasione di recuperarne qualcuna. Se possiedi l'Arte

Superiore della Guerra con l'Arco, potrai aggiungere 3 a ogni numero estratto dalla Tabella del Destino quando dovrai usare l'Arco.

Oggetti dello Zaino: devono essere portati nello Zaino. Dal momento che lo spazio è limitato, potrai portare un massimo di dieci oggetti, compresi i Pasti. Puoi portare soltanto uno Zaino alla volta. Durante il tuo viaggio troverai diversi oggetti che forse vorrai tenere. Puoi cambiare i tuoi oggetti o eliminarli, ma non quando sei impegnato in combattimento. Qualsiasi oggetto che ti può tornare utile e che può essere raccolto nel corso dell'avventura e segnato sul Registro di Guerra ha le iniziali maiuscole (es.: Specchio d'Argento, Chiave d'Oro) oppure è identificato chiaramente come Oggetto dello Zaino. A meno che non sia chiaramente definito come Oggetto Speciale deve essere portato nello Zaino.

Oggetti Speciali: questi non vanno tenuti nello Zaino. Quando trovi un Oggetto Speciale ti verrà detto come portarlo. Il numero massimo di Oggetti Speciali è 12.

Arma Ramas: la tua Arma Ramas è un Oggetto Speciale e può essere portata ed usata in aggiunta alle due armi normali. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con un'arma dello stesso tipo della tua Arma Ramas, puoi aggiungere alla tua Combattività un 'bonus' dell'Arte Superiore della Guerra di 5 punti, oltre ai punti aggiuntivi che ti spettano comunque quando usi la tua Arma Ramas in combattimento.

Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto conta come un oggetto. Dovrai mangiare regolarmente nel corso del tuo viaggio. Se ti trovi senza cibo quando ti viene ordinato di mangiare un Pasto, perdi 3 punti di Resistenza. Ma se tra le Arti Superiori che hai scelto c'è quella del Fiuto, non sarà necessario cancellare un Pasto dal Registro di Guerra.

Pozione di Vigorilla: questa può ridarti 4 punti di Resistenza se la bevi dopo un combattimento. Ce n'è solo una dose. Se trovi altre pozioni magiche nel corso della tua avventura, ti verrà detto che effetto hanno. Tutte le pozioni verranno considerate Oggetti dello Zaino.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà di dover combattere con dei nemici. I punteggi di Combattività e Resistenza di ogni singolo nemico saranno specificati nel testo. Il tuo scopo è uccidere il nemico: questo si fa portando a zero i suoi punti di Resistenza cercando di perderne il meno possibile.

All'inizio i tuoi punti di Resistenza e quelli del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del Diario di Combattimento nel tuo Registro.

Il combattimento si svolgerà cosí:

1. Aggiungi al tuo punteggio di Combattività i punti che ti toccano grazie alle tue Arti Superiori e ai tuoi Oggetti Speciali.

2. Sottrai il punteggio di Combattività del nemico alla somma ottenuta. Questo è il Rapporto di Forza, che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.

   Esempio
   Tu, Grande Maestro (Combattività 32), vieni attaccato da un branco di Cani Selvaggi (Combattività 31). Vieni attaccato di sorpresa e non puoi evitare il combattimento con la fuga. Possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas, da cui i Cani Selvaggi non sono immuni, cosí puoi aggiungere 8 punti alla tua Combattività. Possiedi anche l'Arma Ramas 'Ulnarias', perciò puoi aggiungere altri 5 punti, portando la tua Combattività a 45.

   Sottraendo dal tuo punteggio quello del branco di Cani Selvaggi, si ottiene un Rapporto di Forza di +14 (45-31 = +14). Segna +14 nella casella "Rapporto di Forza" del Diario di Combattimento.

3. Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destino con il solito sistema.

4. Vai alla tabella "Risultati di Combattimento" in fondo al libro. Nella riga in alto sono segnati i numeri del Rapporto di Forza; cerca il tuo e fai l'incrocio con il numero estratto dalla Tabella del Destino (i numeri del Destino sono segnati ai lati della tabella). Cosí trovi i punti di Resistenza persi sia da te che dal nemico durante questo scontro. ("N" indica i punti persi dal nemico, "GM" quelli persi da te, Grande Maestro).

   Esempio
   Abbiamo detto che il Rapporto di Forza tra te e i Cani Selvaggi è +14. Se dalla Tabella del Destino esce 1, il risultato di questo combattimento è:

   Tu ("GM") perdi 3 punti di Resistenza (piú 1 punto per aver usato il Raggio Ramas).

   Il branco di Cani Selvaggi ("N") perde 9 punti di Resistenza.

5. Nelle caselle "Resistenza" del Diario di Combattimento segna i nuovi punteggi dei due combattenti.

6. Se non ricevi istruzioni diverse, o se non hai la possibilità di evitare il combattimento fuggendo, devi continuare a combattere, e cioè:

7. Riprendi dal n. 3.

Il combattimento continua finché i punti di Resistenza del nemico o tuoi arrivano a zero; a questo punto chi ha zero viene dichiarato morto. Se muori tu, l'avventura è finita. Se muore il nemico, tu continui, ma ovviamente con meno punti di Resistenza.

Un riassunto delle Regole di Combattimento si trova in fondo al libro.

Fuga dal combattimento
In certi casi può esserti data la possibilità di sottrarti al combattimento. Se decidi di fuggire, calcola il punteggio ottenuto fino a quel momento con il solito sistema. Bada però che non vengono contati i punti di Resistenza persi dal nemico, ma solo quelli persi da te: questo è il prezzo che si paga per fuggire! Comunque tieni presente che puoi fuggire solo se questa possibilità è prevista espressamente nel testo.

L'ADDESTRAMENTO DEL GRANDE MAESTRO RAMAS DEL NUOVO ORDINE

Questa tabella ti dice i gradi e i titoli che un Grande Maestro raggiunge man mano che procede nell'addestramento nelle Discipline Superiori Ramas. Ogni volta che porti a termine un'avventura del Nuovo Ordine, aumenta il numero di Arti Superiori in cui sei esperto, fino ad arrivare al massimo grado della perfezione Ramas: il titolo di Supremo Maestro Ramas.

Numero delle Arti Superiori in cui sei esperto	**Grado e titolo di Grande Maestro Ramas**
4	Grande Maestro Ramas Anziano **(le avventure di Grande Maestro del Nuovo Ordine cominciano da questo grado)**
5	Grande Maestro Ramas Superiore
6	Grande Sentinella Ramas
7	Grande Difensore Ramas
8	Grande Guardiano Ramas
9	Cavaliere del Sole
10	Signore del Sole
11	Barone del Sole
12	Gran Barone
13	Gran Coronato
14	Principe del Sole
15	Supremo Maestro Ramas

PERFEZIONAMENTO DELLE ARTI SUPERIORI

Man mano che salirai di rango, potrai migliorare i poteri delle tue Arti Superiori. Se sei un Ramas del Nuovo Ordine e hai raggiunto il Rango di Grande Sentinella Ramas, qui trovi i miglioramenti delle Arti Superiori.

Arte Superiore della Liberazione



Le Grandi Sentinelle Ramas in possesso di quest'Arte sono in grado di riparare gli effetti naturali del tempo su materiali quali legno, pietra, tessuto, metallo, ecc. Toccando l'oggetto in questione, un Grande Difensore Ramas riesce a cancellare il danno causato da ruggine, da muffa o altro.

Arte Superiore della Telegnosi



Le Grandi Sentinelle Ramas in possesso di quest'Arte sono in grado di localizzare un oggetto materiale noto. All'inizio il raggio d'azione della facoltà è limitato a 5 metri, ma la distanza aumenta man mano che il Grande Difensore Ramas sale di rango.

Arte Superiore dell'Astrologia



Le Grandi Sentinelle Ramas in possesso di quest'Arte sono in grado di servirsi di tutti i comuni mezzi astrologici per predire il futuro. Tali mezzi includono le carte, i dadi e le sfere di cristallo.

Arte Superiore delle Erbe



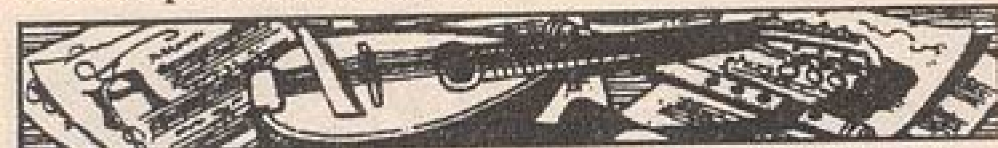
Le Grandi Sentinelle Ramas in possesso di questa disciplina sono in grado di neutralizzare qualsiasi tossina presente in materiali organici quali piante, bacche e frutta. Attraverso l'uso di questa facoltà, la trasformazione della tossina può alle volte portare a un aumento di Resistenza e/o Combattività se la sostanza velenosa è stata ingerita in precedenza.

Arte Superiore degli Elementi



Le Grandi Sentinelle Ramas in possesso di quest'Arte sono in grado di originare un denso vapore che li rende invisibili sia alla vista normale che all'infravista (visione notturna). La nebbia si materializzerà a due metri dal Grande Difensore Ramas e durerà da tre a cinque minuti. Il campo d'azione e la durata aumentano man mano che il Grande Difensore Ramas sale di rango.

Arte Superiore del Bardo



Le Grandi Sentinelle Ramas in possesso di quest'Arte sono in grado di utilizzare le loro abilità musicali per rendere amichevoli (e/o creare suggestioni) le menti delle creature intelligenti entro il loro raggio uditivo. L'impiego di tale Arte assomiglia all'effetto dell'incantesimo della Confraternità *Controllo Mentale* (Arte Superiore dell'Alchimia Ramas).

La natura dei miglioramenti e il modo in cui essi influiscono sulle Arti Superiori in tuo possesso verranno illustrati nella sezione "Perfezionamento delle Arti Superiori" nei prossimi libri delle avventure di Lupo Solitario - Nuovo Ordine.

LA SAGGEZZA DEL NUOVO ORDINE RAMAS

Stai per intraprendere una crociata importantissima contro Lord Vandyan di Eldenora, un tiranno crudele che deve il proprio potere alle rune create tanto tempo fa da Agarash il Dannato, il primo campione del dio delle Tenebre Naar. Il malvagio potere delle pietre antiche deve essere distrutto, e in fretta, se si vuole impedire che Vandyan sottometta i regni liberi del Magnamund Settentrionale.

Durante questa avventura, alcune delle cose che troverai potrebbero esserti utili, altre inutili, altre ancora addirittura ingannevoli; presta perciò attenzione alle decisioni che prendi.

Scegli con cura le tue Arti Superiori, perché una scelta oculata ti metterà in condizione di compiere la tua missione anche se il punteggio iniziale di Combattività e Resistenza è molto basso. Aver completato le precedenti avventure di Lupo Solitario (libri 1-23) non è necessario, anche se ti aiuterebbe a portare a termine questa avventura del Nuovo Ordine.

Possa la luce di Ishir e Ramas guidare i tuo passi in questa missione di importanza vitale.

Per Sommerlund e per i Ramas!

1

L'annuncio di Lupo Solitario che i Ramas devono prepararsi per una crociata nelle Terre Tormentate galvanizza il Monastero che, all'improvviso, ferve di preparativi. I membri del Nuovo Ordine si dedicano ai propri doveri e in due giorni, come da programma, i preparativi per la marcia verso Quarlen vengono completati. Al mattino del terzo giorno, i Ramas si riuniscono nel parco di addestramento indossando le loro divise da battaglia. Un silenzio di morte discende sulle truppe riunite mentre ogni signore Ramas, dal piú giovane accolito al Grande Maestro, ascolta con trepidazione mentre Lupo Solitario legge a voce alta una lista di nomi. Un quinto dell'intero contingente Ramas deve rimanere a difendere il Monastero, e la lista di Lupo Solitario contiene i nomi dei cento Ramas che ha scelto per questo importantissimo compito. Man mano che i nomi vengono pronunciati, i Ramas scelti si mettono di guardia sui bastioni e sulle torri. Essi accettano il compito loro affidato, anche se preferirebbero partire con i loro compagni.

La marcia ha inizio poco dopo mezzogiorno. Lupo Solitario cavalca a capo della colonna assieme ad altri nove Ramas, tra i quali tu, i tuoi quattro compagni Grandi Maestri, Gwynian il Saggio e tre Ramas che reggono con orgoglio gli stendardi di battaglia dei Ramas, lo Stemma Reale di Sommerlund e (in onore a Gwynian) uno stendardo scarlatto con le spade incrociate di Varetta. Il lungo viaggio verso sud offre a molti Sommerliani l'opportunità di vedere i Ramas in assetto di battaglia. La notizia che state per arrivare si diffonde rapida nella città e nei villaggi che si trovano sulla vo-

stra strada, e centinaia di persone escono in strada per salutarvi e augurarvi buona fortuna.

Facilitata dal tempo fresco e asciutto, la colonna avanza rapidamente nelle Paludi di Southlund ed entra nella remota provincia di Ruanon. In una settimana raggiungete Casiorn, la Città dei Mercanti, dove il Supremo Sindaco Kordas mette a vostra disposizione nuove provviste e comodi ambienti per riposarvi. Qui, Lupo Solitario viene a sapere da Kordas che gli eserciti di Vandyan hanno conquistato Lyris e si stanno raggruppando lungo il Fiume Quarl, in preparazione all'avanzata ad est verso la stessa Casiorn. I mercenari di Kordas hanno formato una linea difensiva lungo la riva est del fiume, dopo aver distrutto tutti i ponti a Quarlen per ostacolare l'avanzata del nemico. Il loro comandante, Lord Nathuro di Anari, sta aspettando con ansia l'arrivo dei Ramas. Ma le notizie provenienti da Varetta sono meno incoraggianti. La città ha subito un bombardamento crudele e senza sosta da parte delle orde di Vandyan. Le perdite sono state ingenti, tuttavia le antiche mura della città resistono ancora e i suoi cittadini riescono ancora a respingere il nemico. La notizia che Varetta non è ancora caduta solleva lo spirito di Gwynian, ma nessuno, nemmeno il vecchio saggio, si aspetta che la città resista a lungo, senza aiuti.

La colonna parte da Casiorn all'alba del giorno seguente e avanza verso ovest in direzione di Quarlen. Per quattro giorni seguite la strada verso la vostra destinazione e, man mano che avanzate, aumenta anche il numero di profughi in cui vi imbattete. Gran parte di essi sono abitanti di Lyris, ma vi sono anche molti Deldeniani e Salonesi tra di essi. Costretti a lasciare le loro case dalla guerra, hanno preso delle loro cose quanto potevano portare con sé e hanno attraversato il fiume Quarl. Ora sono sistemati in accampamenti di tende nella fertile valle che separa i monti di Slovia da quelli di Quarlen.

"Guardate bene queste persone" dice Lupo Solitario mentre la colonna passa accanto all'accampamento, "e ricordatevi che la loro sopravvivenza, e la sopravvivenza di migliaia d'altri, dipende dal rapido successo della nostra crociata".

Vai al **207**.



2

La tua Arte della Telegnosi ti avverte che il sergente ti sta tendendo un tranello. Non c'è nessuna «Piazza dei Dragoni» nel centro di Luyen. Gli dici che forse sta scambiando Luyen per qualche altra città, ed egli ride: "Ma certo, ma certo. Volevo dire Kron. Mio cugino Daliem vive a Kron, non a Luyen".

La porta si apre, il sergente vi augura buon viaggio e le sentinelle si fanno da parte per lasciarvi passare.

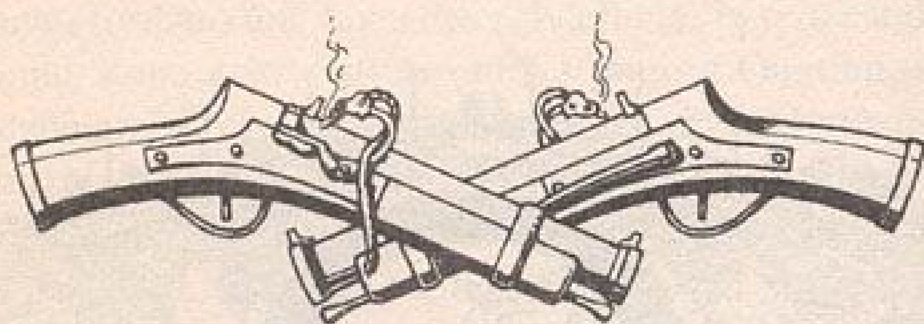
Vai al **325**.

3

Ti lasci sfuggire un grido di dolore e balzi fuori dal nascondiglio, afferrandoti il braccio ferito: perdi 2 punti di Resistenza. Il figlio del fattore grida per lo spavento e, in preda al panico, tenta di colpirti con il forcone mentre tu corri verso la porticina aperta.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e dell'Assimilazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale è 3 o meno, vai al **30**.
Se è 4 o piú, vai al **218**.



4

Chiami a raccolta i tuoi poteri psichici e lanci un potente fascio di energia mentale contro la creatura. Con tua grande sorpresa, capisci all'improvviso che il serpente gigante non è sensibile ad attacchi psichici e che il tuo Raggio Ramas non ha alcun effetto contro le sue difese mentali (perdi 1 punto di Resistenza).

Senza nemmeno essersi accorto del tuo attacco, il serpente gigante scatta in avanti per affondare le zanne velenose nelle tue carni. Ti scansi di lato per evitarle e, mentre il serpente si ritira preparandosi a colpire una seconda volta, gli affondi la lama nel collo. La creatura sibila minacciosa e furibonda: l'hai ferita, ma essa è ancora in grado di colpirti. Spalanca nuovamente le fauci e si prepara a scattare in avanti. Devi combattere.

Serpente del Fiume Duadon:
Combattività 39 — Resistenza 28

L'avversario è immune a tutte le forme di attacco psichico.

Se vinci questo combattimento, vai al **124**.

5

Gli alberi della densa foresta di Grochod sembrano fare a gara per conquistarsi un po' di sole e aria fresca, e sotto la spessa coltre del fogliame vive un mondo di ombre e fresca oscurità. La vegetazione del sottobosco è povera e il terreno è roccioso e frastagliato, cosa che rallenta ulteriormente la tua marcia. Avanzi con difficoltà in questo territorio boschivo, dirigendoti istintivamente verso nord grazie all'aiuto delle tue innate facoltà Ramas. A mezzogiorno ti fermi per riposare e consultare la mappa. Calcoli la tua posizione e giungi alla conclusione che ci vorranno almeno quattro giorni per raggiungere quella regione piena di vigneti e fattorie chiamata la Distesa di Demera, che si stende dalle mura della città di Duadon fino alle rive del Fiume Storn.

È ormai il crepuscolo quando arrivi in una piccola gola nella quale scopri i resti di un sentiero. Esso passa accanto all'entrata di una vecchia miniera parzialmente nascosta da cespugli e ortiche. Un cartello di legno marcito è inchiodato ad un'asta di legno, ma ormai la scritta non è piú leggibile.

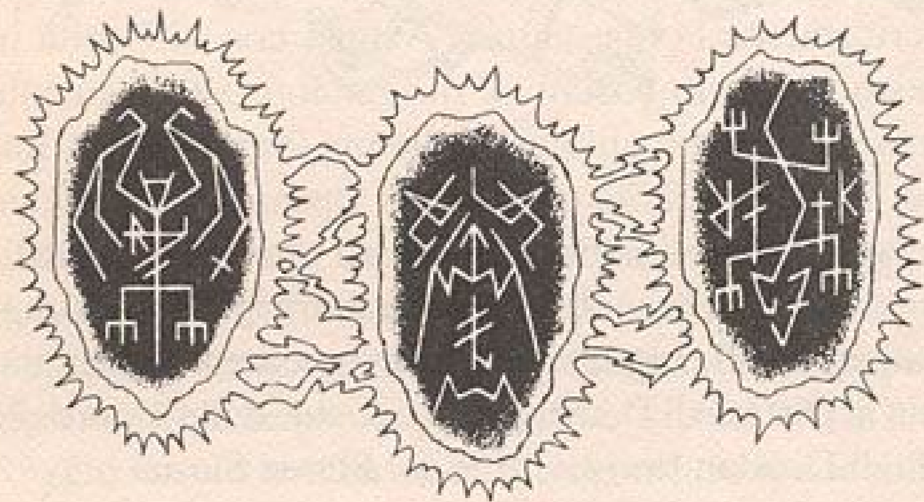
Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione e hai raggiunto il rango di Grande Maestro Difensore, vai al **286**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **114**.

6

Estrai una freccia dalla faretra e un attimo dopo la scocchi con mira infallibile contro l'eldenoriano che sta montando in groppa al cavallo. Il dardo sibila in aria e si conficca nella nuca del fuggitivo, il quale cade di sella e crolla in una nube di polvere, rotola mollemente su se stesso e poi rimane immobile a terra, privo di vita.

Vai al **49**.

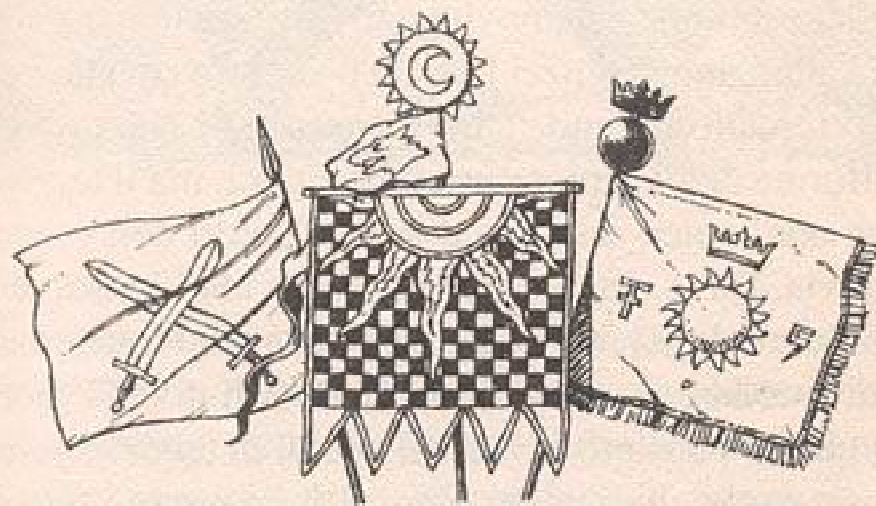


7

Oltre l'arcata scopri una grande scalinata che scende in una sala costruita di recente, echeggiante di rumori e piena d'un calore opprimente. Da questa ampia stanza dal soffitto a volta si dipartono piú di dieci corridoi illuminati dal sinistro bagliore arancione dei fuochi delle fornaci. Il tuo sesto senso Ramas ti dice che quei corridoi conducono tutti alle armerie di Vandyan, situate sul lato est del Teschio di Tor. Controlli i tunnel e noti che ce n'è solo uno non illuminato dal fuoco: è fresco e buio e, a differenza degli altri, si diparte verso nord.

Se decidi di esplorare il tunnel buio, vai al **66**.

Se preferisci lasciare la stanza e tornare alla sala d'entrata, vai al **303**.



8

Ti lasci sfuggire un'esclamazione soffocata di dolore quando una palla di piombo ti ferisce di striscio la gamba destra poco sopra il ginocchio: perdi 2 punti di Resistenza.

Servendoti delle tue arti curative Ramastan, fermi rapidamente il flusso di sangue che fuoriesce dalla ferita e poi percorri di corsa i pochi metri che ti mancano per raggiungere l'accogliente oscurità del vicolo. Imprechi contro la sfortuna, dal momento che l'imprecisione delle pistole Bor è nota a tutti, soprattutto se chi tira si trova

in groppa a un cavallo. Ti consola il pensiero che gli altri dodici proiettili che avevano come bersaglio la tua schiena ti hanno tutti mancato di molto.

Vai al **77**.

9

La notte trascorre senza incidenti e all'alba vieni destato dal canto di un uccello dei boschi. Attraverso la densa coltre di foglie autunnali, scorgi un sentiero che corre parallelo al fiume. Un movimento furtivo e lontano attira la tua attenzione: aguzzi la vista e vedi tre cavalieri che si avvicinano da sud. Due sono armati e indossano l'uniforme degli esploratori di Eldenora, ma il terzo indossa una tunica scarlatta e nera: i colori dell'esercito di Slovia. Ha le mani legate e sospetti che si tratti di un prigioniero di guerra. La perdita della tua barca minaccia di ritardare il tuo arrivo a Tekaro di diversi giorni. Con questo pensiero in mente, decidi di tendere un'imboscata ai cavalieri eldenoriani e di catturare i loro cavalli.

Dal nascondiglio tra gli alberi che affiancano il sentiero, aspetti fino a quando i cavalieri non si avvicinano, poi fai ricorso ai tuoi poteri Ramastan del Controllo Animale e comandi ai cavalli di fermarsi. Le bestie rallentano e si fermano, malgrado i tentativi dei cavalieri di farli procedere. Estrai silenziosamente l'Arma Ramas e, non appena gli eldenoriani smontano di sella, balzi in avanti e li prendi di sorpresa.

Esploratori eldenoriani:
Combattività 34 Resistenza 34

Grazie al fattore sorpresa, che è dalla tua parte, puoi ignorare qualsiasi perdita di resistenza che subisci durante i primi due scontri di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **156**.



10

"Vandyan vuole vendetta" dice Delissa, mentre si affretta verso la libreria. "Deve avere mandato al vostro inseguimento tutte le sentinelle della città". Apre il compartimento segreto che contiene la mappa del Teschio di Tor e prende una sfera di cristallo, nascosta sotto la pergamena. Riconosci immediatamente la sfera magica perché è identica a quella posseduta da Gwynian. È proprio attraverso l'uso di queste pietre che egli è riuscito a mantenere il contatto con i suoi agenti a Duadon. Delissa posa la pietra sul tavolo e recita le arcane parole che la attivano: una nebbia lattiginosa turbina al suo centro e poi si dissipa rapidamente per rivelare il viso sorridente di Gwynian.

Il vecchio saggio si congratula con te per il successo della tua missione. Ti dice che i Vorka sono stati distrutti e che gli eserciti di Eldenora si stanno ritirando su ogni

fronte. È molto rattristato alla notizia della morte di Hulsta e cerca di consolare Delissa dicendo che suo marito verrà ricordato e onorato come un eroe negli anni a venire. Le gentili parole del saggio confortano la donna, la quale conferma la sua intenzione di aiutarti a fare ritorno in patria.

Gwynian vi informa che è stato organizzato un incontro tra tre giorni, al calare del crepuscolo. Devi incontrare il Capo della Corporazione Banedon a bordo della sua navicella volante, la *Cloud-dancer*, in un luogo chiamato «Rocca di Xaitar», una pietra miliare situata tra le colline dieci miglia a nord di Duadon, vicino alla strada per Luyen. Delissa dice di conoscerla bene.

"Banedon ti porterà a Varetta, dove ci incontreremo nuovamente nella Sala della Sapienza" dice il saggio. "Ma fino ad allora devi rimanere all'erta. Hai inferto a Vandyan un colpo mortale. I suoi giorni sono contati, ed egli farà qualsiasi cosa in suo potere per vendicare la distruzione delle rune. Stai attento, Grande Maestro. La vipera è piú pericolosa quando si sente minacciata".

Vai al **226**.

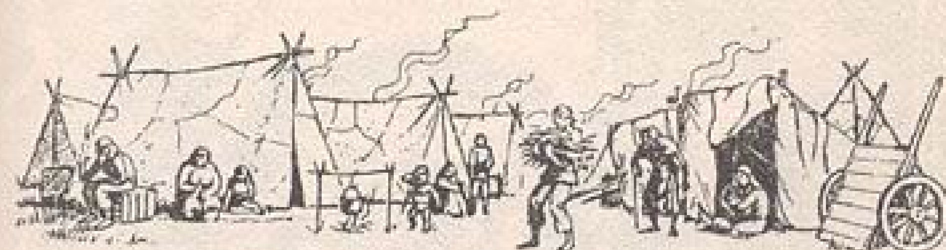


11

"Ah! Se non sei qui per comperare o per vendere, allora è meglio che te ne vada. Non ho tempo da perdere, io, con i tipi come te!"

Mentre stai per lasciare l'emporio, la ragazza si scusa per la scortesia del suo padrone e sta per spiegarti dove si trova Flank Street quando, all'improvviso, il proprietario del negozio si intromette e la spinge via. "Ho detto di andartene!" ruggisce, spingendoti fuori dalla porta. Con una scrollata di spalle, ti allontani e prosegui lungo Knucklebone Lane.

Per proseguire, vai al **119**.



12 *(fig. 1)*

Avanzi silenziosamente lungo il tunnel fino a quando non vedi la luce di una candela illuminare debolmente le pareti rocciose: proviene da una specie di grotta scavata in una delle pareti del tunnel. Ti avvicini lentamente, sbirci oltre l'angolo e vedi tre soldati eldenoriani, di cui avevi già sentito le voci, seduti su un lenzuolo di tela e intenti a mangiare carne fredda e a tracannare birra. Dietro a loro vedi un cane dal pelo color grigio ferro addormentato su un bottino che scintilla alla debole luce della candela. Gli uomini stanno fantasticando su come spendere l'oro e il denaro che hanno rubato a Tekaro una volta finita la guerra. Non sospettano minimamente la tua presenza fino a quando il loro cane non si sveglia e comincia ad abbaiare eccitato.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **146**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **47**.



(fig. 1) Tre soldati di Eldenora sono seduti attorno a una candela.

13

Ti accucci accanto al corpo del Vorka, l'arma alla mano sempre pronta a colpire. Ti aspetti di essere attaccato di nuovo da un momento all'altro, ma qualcosa sta attraendo le creature verso il fiume. Sbirci con cautela e capisci che si tratta dell'odore delle provviste nascoste sotto il telone della tua barca. I Vorka corrono tra gli alberi, ma arrivano troppo tardi per prendere parte all'inaspettato banchetto e sfogano la propria ira sulla barca. Rimani sbalordito dalla velocità e dalla ferocia del loro attacco, che in pochi secondi riduce l'albero dell'imbarcazione ad un ammasso di schegge di legno.

Osservi in silenzio mentre i Vorka tornano al ponte e lo riattraversano rapidamente. L'incidente sembra aver eccitato le sentinelle eldenoriane: riesci a sentire distintamente le loro risa e imprecazioni selvagge. Decidi di aspettare che il momento di agitazione sia passato prima di lasciare il tuo nascondiglio. Durante l'attesa devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza (non puoi servirti della tua Arte Superiore del Fiuto in questo particolare frangente).

Per proseguire, vai al **211**.

14

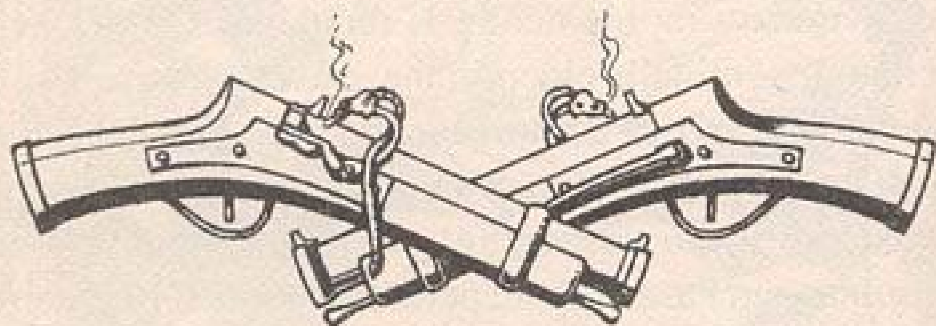
"Alt!" ruggisce una sentinella, e un nodo di paura ti stringe la bocca dello stomaco. Fai come l'uomo co-

manda e guardi con trepidazione mentre egli punta la lancia contro il tuo petto. "Non vediamo molto spesso esploratori dell'esercito da queste parti. Quelli come te di solito fanno rapporto al sergente della porta occidentale, perciò dichiara perché sei qui, e in fretta".

Sollevi la mappa che hai sottratto all'araldo e dici: "Mi hanno ordinato di consegnare questa mappa a un ufficiale nella torre interna. È urgente. Devo consegnarla immediatamente e di persona".

"Ah sí?" dice la guardia in tono scettico. "E qual è il nome dell'ufficiale?"

Se decidi di rispondere: "Capitano Dvorkar", vai al **243**.
Se decidi di rispondere: "Capitano Dvedka", vai al **90**.
Se decidi di rispondere: "Capitano Dvadic", vai al **46**.



15

Ti trovi a tre metri dall'arcata quando una freccia ti ferisce il braccio sinistro e ti fa cadere a terra: perdi 2 punti di Resistenza.

Ti servi delle tue facoltà curative Ramastan per fermare il sangue che esce dalla ferita e poi ti trascini per i pochi metri che ti mancano all'arcata. Quando non sei piú a tiro, ti alzi in piedi e continui.

Vai al **223**.

16

Balzi fuori dal tuo nascondiglio, e il figlio del fattore grida per lo spavento. In preda al panico, tenta di colpirti con il forcone mentre tu corri verso la porticina aperta.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e dell'Assimilazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale è 3 o meno, vai al **30**.
Se è 4 o piú, vai al **218**.

17

Da un'arcata all'estremità della sala di marmo senti salire un mormorio di voci lontane, portato dalla fredda brezza. Esplori con cautela il corridoio buio che si trova oltre l'arcata e arrivi ad una rampa di scale che termina in quello che a prima vista sembra un vicolo cieco. Ma il tuo sesto senso Ramas ti avverte immediatamente che la parete nasconde una porta segreta. Individui una leva vicino al pavimento, la tiri, ed ecco che un'intera sezione del muro si apre rivelando un arco coperto da una tenda. Le voci ora sono piú forti, perciò ti avvicini con estrema circospezione. Stai per sollevare la tenda di velluto quando un improvviso rumore alle tue spalle ti fa sobbalzare. La porta segreta si è chiusa dietro di te. Temendo ciò che ti può aspettare oltre la tenda, e allo

stesso tempo impossibilitato a tornare sui tuoi passi, sbirci da un forellino, e quando scorgi ciò che si trova oltre l'arcata, il cuore ti balza in gola.

Vai al **93**.

18

"Trascinatelo giú!" grugnisce il sergente, e due dei suoi uomini lasciano cadere le lance e si affrettano ad ubbidire. Tiri le redini del cavallo, e questo si leva sulle zampe posteriori calciando con quelle anteriori all'altezza del petto dei soldati, i quali cadono all'indietro sul selciato. I loro compagni indietreggiano spaventati e colti di sorpresa, dandoti cosí la possibilità di voltare il cavallo e imboccare al galoppo una stradina laterale. Mentre avanzi nella via deserta, ti guardi alle spalle e vedi che i soldati si sono ripresi e ti stanno inseguendo. La viuzza svolta a destra e termina in un vicolo cieco. Davanti a te c'è una casa a tre piani con un balcone situato sopra una porta a due ante che dà accesso a una stalla. Il lucchetto è rotto, perciò la spalanchi in fretta e fai entrare il tuo cavallo, poi smonti rapidamente e chiudi la porta assicurandola con un martello che trovi abbandonato tra la paglia. Un attimo dopo ascolti nel buio l'eco dei passi che battono veloci il selciato della viuzza. Il sergente ordina alla sua pattuglia di controllare l'entrata di ogni casa che dà sul vicolo cieco. Due soldati si avvicinano alla stalla, e le due porte sbattono quando essi tentano di aprirle spingendo con le lance. Aspetti trattenendo il fiato, temendo che le porte cedano da un momento all'altro, ma i due soldati non insistono, rassicurati dal fatto che le porte sono chiuse dall'interno. Tiri un sospiro di sollievo quando senti che si allontanano. Dopo qualche minuto capisci che la pattuglia sta lasciando la piazzetta. Poi una luce illumina all'improvviso il buio alle tue spalle: ti volti di scatto e vedi una vecchia signora, in piedi vicino a una porticina, in cima ad una rampa di scale. La donna tiene una lanterna in una mano, mentre nell'altra brandisce un grosso coltello.

"Non hai alcun diritto di stare qui" dice, la voce che le trema per la paura, "ti prego, vattene... lascia la mia casa".

Vai al **328**.

19

Mentre stai aspettando che Hulsta ritorni, Delissa ti offre del cibo e una tazza di jala appena fatto. Accetti con gioia la bevanda deliziosa e alcuni dolcetti fatti in casa. C'è cibo sufficiente per 2 Pasti, e Delissa ti incoraggia a prenderne un po' per il viaggio che ti attende.

Dopo pochi minuti riappare Hulsta, con addosso un abito piú adatto all'esplorazione di tunnel sotterranei. Ha anche una lanterna e una corda.

Vai al **320**.

20

"Penso che daremo un'occhiata lassú prima di andare" dice una sentinella facendo cenno a uno dei suoi compagni di seguirlo su per la scala. Ti allontani sia dalla porta che dal cane che guaisce, e i due eldenoriani ti

passano accanto e cominciano la loro ispezione nella sala da pranzo e nelle stanze adiacenti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 3 o meno, vai al **167**.
Se è 4 o piú, vai al **192**.

21

Rouf si sente ribollire d'ira mentre osserva gli eldenoriani saccheggiare i poveri averi dei suoi parenti. Prizo e la moglie rifiutano ostinatamente di rispondere alle domande dei soldati, tanto che alla fine questi, esasperati dalla loro testardaggine, decidono di lasciare la capanna. Assicurano le sacche piene di refurtiva alla sella dei cavalli e montano in groppa, ma, prima di andarsene, uno di loro estrae una torcia, la accende e, passando al galoppo accanto alla capanna, la lancia oltre la soglia.

Quel gesto di pura crudeltà ti riempie di orrore, dal momento che i due anziani prigionieri sono legati alle loro sedie e quindi non possono reagire. Mentre i predoni si allontanano al galoppo nella notte, tu e Rouf vi affrettate ad entrare. Prizo e la moglie si spaventano e gridano quando ti vedono, poiché, dal momento che indossi un'uniforme nemica pensano che tu sia un eldenoriano tornato per finirli... Ma il loro terrore si trasforma subito in gioia quando scorgono Rouf alle tue spalle.

"Zio, zia, non temete!" grida quest'ultimo. "È tutto finito. Il mio compagno è nostro alleato, non un nostro nemico".

Spegni rapidamente le fiamme servendoti della tua Arte Ramastan della Difesa e poi aiuti Rouf a slegare i due anziani prigionieri.

Per proseguire, vai al **110**.



22

La tua perseveranza viene finalmente ripagata quando senti il pesante meccanismo della serratura scattare e aprirsi. Ciò nonostante, lo sforzo mentale è stato grande: perdi 2 punti di Resistenza.

Spingi il pesante portale e ti ritrovi in un'anticamera che dà su una vasta sala. Lungo la parete sinistra di questa grande stanza spazzata dal vento vi sono delle alte finestre ad arco che permettono di vedere lo spiazzo per le parate che circonda la torre interna del Teschio di Tor.

Ti ricordi che Hulsta aveva menzionato la torre poco prima di morire e, quando concentri i tuoi sensi Ramas sulle mura imponenti, scopri che in essa si trova il potere malvagio che sei venuto a distruggere. Dal punto in cui ti trovi, osservi la torre e capisci che l'unico accesso possibile è un ponte levatoio; esso conduce a un'arcata che si trova a circa quattro metri da terra. Per raggiungere il ponte devi salire al piano superiore del Teschio di Tor. Cosa non facile, dal momento che la sala e il

cortile per le parate pullulano di ufficiali eldenoriani e di schiavi Vorka.

Per proseguire, vai al **260**.

23

Quando non soddisfi le sue richieste, la sentinella piú alta sfodera la spada e la punta contro il tuo petto. "Mani in alto!" ruggisce, e tu ubbidisci prontamente: opporre resistenza sarebbe pericoloso e inutile. La sentinella ordina che la saracinesca venga abbassata e comanda ai carri in fila di aspettare mentre vieni scortato alla torre di guardia. I fischi di protesta dei conducenti dei carri echeggiano nelle tue orecchie mentre marci verso la torre per essere portato al cospetto del Capitano delle Guardie. Questi è un ufficiale dal naso a patata e dall'atteggiamento brutale che ordina alle due sentinelle di aspettare fuori mentre tu vieni interrogato. Dopo che i due se ne sono andati, egli prende nota del numero del tuo reggimento ricamato sulla manica della tua tunica e controlla sulla lista appesa al muro.

"La tua unità è di stanza nella pianura di Slovia a scopo di combattimento" dice, con tono calmo e minaccioso a un tempo. "Farai meglio a fornirmi delle ottime spiegazioni per la tua presenza qui, altrimenti, per Naar, ti farò impiccare per diserzione".

Se possiedi l'Arte Superiore del Bardo e hai raggiunto il rango di Grande Difensore Ramas, vai all'**86**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **76**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **127**.

24

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Rete* – e punti la mano destra contro i Vorka ammucchiati scompostamente di sotto. Un getto di fluido appiccicoso fuoriesce dal tuo palmo, e tu lo dirigi ripetutamente dalla ringhiera verso i gradini, bloccando cosí l'accesso alla scala con diversi strati di filamenti collosi.

Il tuo incantesimo ritarda la corsa dei Vorka, ma non impedisce loro di attaccarti. Alcuni di essi si tuffano a capofitto tra i legamenti appiccicosi, permettendo cosí agli altri di servirsi delle loro schiene a mo' di pedane per saltare oltre la barriera magica e arrivare in cima alle scale con una capovolta. I primi tre Vorka a riuscire nell'impresa sono armati di spade. Salgono le scale fissandoti con crudeli occhi gialli, aprendo e chiudendo famelicamente le fauci velenose.

Vorka:

Combattività 40 Resistenza 38

Se vinci questo combattimento, vai al **160**.

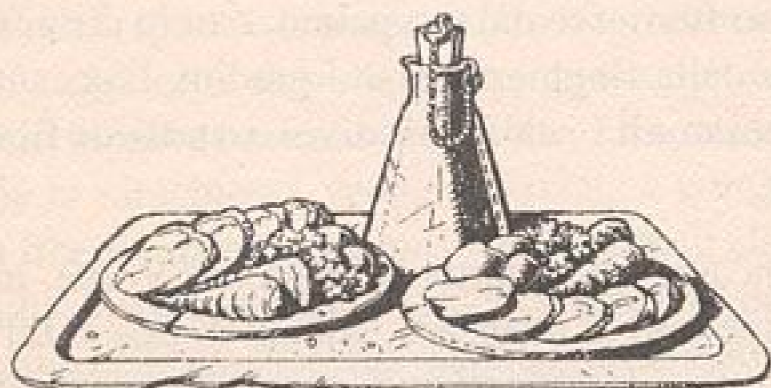
25

Il sergente si arrabbia quando non gli rispondi immediatamente e ti ordina di smontare da cavallo e mostrargli qualche prova della tua identità. Con un rapido gesto della mano sinistra fa cenno ai suoi uomini di preparare le lance, ed essi ubbidiscono, circondandoti con fare minaccioso.

Se possiedi l'Arte Superiore del Bardo e desideri usarla, vai al **74**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **179**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **18**.



26

Ti allontani con riluttanza dalla porta, scendi le scale e torni nella sala. Al tuo ritorno, lo scriba solleva gli occhi dalla pergamena e ti osserva con sguardo inquisitorio.

"Chi cerchi, soldato?" chiede.

"Il capitano Dvedka" rispondi in fretta. Mostri la mappa che hai sottratto all'araldo. "Devo consegnargli questa".

Lo scriba osserva la mappa e poi, con voce arrogante, ti dice: "Dvedka è nella Sala del Consiglio di Guerra. Laggiú." e indica con la penna d'oca il portale che si trova alla sinistra dell'arcata di accesso. Lo ringrazi per l'aiuto e ti avvii.

Vai al **314**.

27

Ti infili nel varco della finestra e poi ti lasci cadere in una viuzza che corre parallela alle mura meridionali di Duadon fino alla torre di guardia. Percorri la stradina fino all'arco della torre e poi, nascosto nell'ombra, ti fermi a osservare una grande piazza lastricata prospiciente la Porta Meridionale. Il traffico è già ripreso: i carri avanzano oltre la piazza e imboccano un largo viale chiamato Bannerway, il quale conduce alla roccaforte della città, il Teschio di Tor.

Ti ricordi quello che Gwynian ti ha detto: gli agenti che devi contattare sono in Flank Street, nel quartiere settentrionale di Duadon. In questo momento ti trovi nel quartiere meridionale, perciò entri nella piazza e segui i carri che si stanno dirigendo verso il Teschio di Tor, nella speranza che questa sia la via piú rapida per raggiungere il quartiere settentrionale. Purtroppo, però, il tuo piano giunge a fine prematura quando scopri che la Bannerway è riservata esclusivamente ai carri di vettovaglie. Alcune sentinelle armate controllano l'accesso al viale e ti respingono senza troppe cerimonie quando tenti di imboccare il viale a piedi. Senza lasciarti scoraggiare, decidi di trovare un altro modo per raggiungere il quartiere nord di Duadon. Ti guardi attorno e vedi, tra gli edifici anneriti dalla caligine, due strade che si dipartono dalla piazza antistante la Porta Meridionale: la via che si dirige verso est si chiama Knucklebone Lane; quella che si dirige verso ovest si chiama Kettle Street.

Se decidi di imboccare Knucklebone Lane, vai al **257**.
Se invece preferisci Kettle Street, vai al **301**.

28

Fai ricorso alla tua Arte Superiore per far sí che le due torce del parapetto piú vicine al soldato si illuminino di luce intensa e lo accechino, facendogli sbagliare la mira. Cosí infatti avviene: il masso cade in acqua a qualche metro di distanza dalla tua barca, sollevando grandi spruzzi, ma senza causare danno alcuno alla tua imbarcazione. Mentre scivoli sotto il ponte, senti gli altri eldenoriani ridere e farsi beffe del loro compagno e della sua mira disastrosa.

Vai all'**88**.



29

Pronunci le parole dell'incantesimo del Regno Antico – *Scudo* – e disegni un cerchio in aria con il palmo della mano. Il serpente gigante si lancia avanti, nel tentativo di affondare le zanne velenose nelle tue carni, ma sbatte contro il tuo scudo invisibile e indietreggia con il muso insanguinato. La creatura sibila minacciosa e furibonda: hai respinto il suo primo attacco, ma lo scudo sta cominciando a indebolirsi, e mentre, a poco a poco, l'incantesimo scompare, essa spalanca le fauci e si prepara a colpire di nuovo.

Serpente del Fiume Duadon:

Combattività 39 Resistenza 27

L'avversario è immune a tutte le forme di attacco psichico.

Se vinci questo combattimento, vai al **124**.

30

Il forcone affonda verso di te e ti ferisce alla schiena mentre corri verso la porticina aperta: perdi 3 punti di Resistenza.

La sorpresa per la tua comparsa inaspettata si trasforma in rabbia, e il figlio del fattore si lancia in avanti gridando furibondo. Ti fermi di scatto sul davanzale della porticina e guardi di sotto: è un salto di piú di 10 metri!

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **331**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **105**.

31

Porti il vassoio alle sentinelle di guardia alla Sala delle Rune. I due appoggiano le lance contro il muro e sollevano le visiere non appena ti vedono arrivare.

"Dov'è Gragov?" chiede una delle guardie mentre posi il vassoio del cibo su un tavolino accanto alla porta.

"È malato" rispondi.

"Spero che non sia a causa di qualcosa che ha mangiato" scherza l'altra sentinella.

Nell'attimo in cui i due cominciano a mangiare, estrai l'Arma Ramas e ti lanci all'attacco, uccidendo subito uno dei due avversari con un unico colpo micidiale. L'uomo cade a terra e il suo compagno reagisce con velocità sorprendente. Si abbassa per evitare la tua lama e afferra rapido la lancia. Giurando vendetta, balza in avanti puntando l'arma contro di te.

Sentinella della Sala delle Rune:
Combattività 38 Resistenza 32

Se vinci questo combattimento, vai al **120**.

32

Tendi la mano e offri le monete, ma, dopo aver sbirciato nel tuo palmo e averle contate, la donna scuote il capo e dice: "Andatevene! Andatevene ora o chiamo la ronda!"

Se decidi di rivelare che non sei un soldato eldenoriano nella speranza che ciò faccia cambiare idea alla donna, vai al **318**.

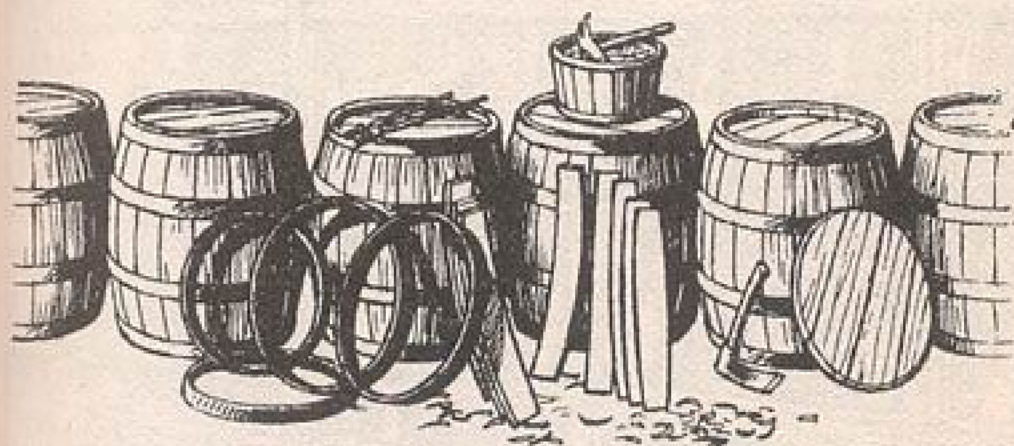
Se invece decidi di lasciare le stalle, vai al **252**.

33

Fai ricorso alla tua Arte Superiore degli Elementi e dai origine a un'improvvisa folata di vento che spegne le candele, facendo piombare la sala nella semioscurità. Ora la stanza è illuminata soltanto dai raggi spettrali della luna che filtrano attraverso la porta. L'improvvisa scomparsa della luce fa imprecare il soldato, ma non lo scoraggia al punto da fargli rinunciare all'ispezione dell'armadio.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 3 o meno, vai al **267**.
Se è 4 o piú, vai al **122**.

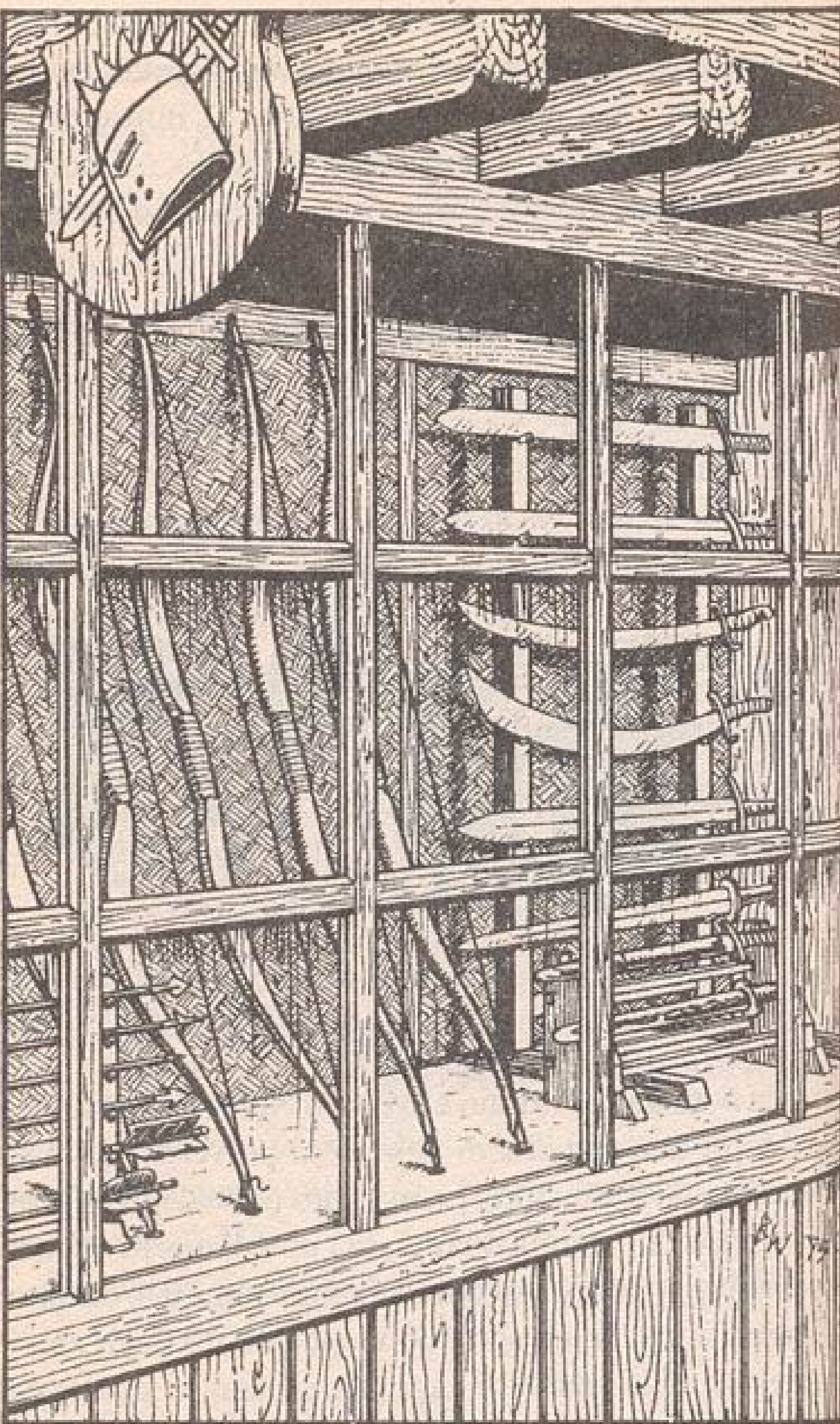


34 *(fig. 2)*

Lasci la bottega del vetraio e svolti in North Watch Lane. Qui scopri una dozzina di negozietti polverosi dove si vendono armi e armature. La maggior parte degli oggetti in vendita è di pessima qualità, ma uno di questi negozi è specializzato in armi di ottima fattura importate da tutto il Magnamund. Il tuo sguardo viene attratto dagli archi siyenesi e dalle spade di Lourden esposti in una ricca vetrina.

Se decidi di entrare nel negozio, vai al **237**.

continua


(fig. 2) *Nel negozio c'è un gran numero di armi.*

Se preferisci proseguire lungo North Watch Lane, vai al **147**.

35

I Vorka disarmati difendono la campana con grande tenacia. Prima che tu riesca a penetrare tra i loro ranghi, il primo rettile armato ti attacca di lato. Ti batti come un demone, uccidendo cinque avversari con altrettanti colpi d'arma, ma il combattimento ti allontana dalla campana. La runa non è piú a portata di mano, mentre altri Vorka armati di spada si stanno mettendo tra te e il tuo obiettivo.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **69**.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **316**.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **238**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, né un Arco o preferisci non usarli, vai al **73**.

36

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Individua Pericolo* – ed ecco che la tua mente si riempie di immagini terribili. Sotto il terreno della radura giacciono i corpi di migliaia di prigionieri di Slovia, catturati alla caduta di Tekaro e portati qui dalle guardie di Eldenora per essere giustiziati dai crudeli Vorka. La radura è la loro fossa comune e tu riesci a percepire una fortissima presenza psichica. Questa è per gran parte formata dai residui spirituali delle anime dei poveri innocenti qui assassinati, ma vi è anche qual-

cos'altro... qualcosa di invisibile eppure profondamente malvagio. Il tuo cuore sobbalza quando, all'improvviso, ti rendi conto che un'entità malvagia è giunta qui per pascersi dei resti psichici dei prigionieri uccisi. Capisci che essa sta minacciando la tua vita, adesso... in questo stesso istante! Senza indugiare un attimo di piú, ti volti e scappi di corsa tra gli alberi.

Vai al **339**.

37

Il soldato lascia cadere il masso, che atterra vicino ai tuoi piedi aprendo un foro nello scafo della barca. Uno spruzzo d'acqua sale verso l'alto e ricade sul telone sotto il quale sei nascosto. Gli eldenoriani lanciano grida di gioia non appena la barca comincia ad affondare. Mentre passi sotto il ponte, senti il rumore dei passi dei soldati, che si precipitano dall'altra parte per seguire il destino della tua barca.

Emergi dall'altra parte senza essere visto, ma l'acqua sta entrando cosí copiosa dal foro nello scafo che decidi di abbandonare l'imbarcazione. Volgi il timone e dirigi la barca verso la riva sinistra del fiume, in un punto in cui una macchia di salici piangenti copre quasi completamente la sponda. Mentre passi sotto i rami, balzi fuori e ti nascondi tra gli alberi.

Dopo pochi secondi gli eldenoriani arrivano ad esaminare il relitto. Osservi in silenzio mentre essi lo trascinano fuori dall'acqua e ne ispezionano il contenuto, ma, ben presto, si stancano di questa inutile occupazione e tornano ai loro posti sul ponte. Aspetti che se ne siano andati tutti, esci dal nascondiglio e ti allontani. Solo quando tra te e gli eldenoriani hai messo piú di cinque miglia decidi di riposarti per qualche ora, comodamente seduto sul tronco di una quercia.

Prima di dormire, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **9**.

38

Ti inginocchi davanti alla serratura per esaminarla da vicino. Il meccanismo è del tutto normale, ma le parti che lo compongono sono di grandi dimensioni e piuttosto pesanti. Malgrado la semplicità del disegno, sospetti che far scattare questa serratura non sarà un'impresa facile. Facendo ricorso alla tua Arte Ramastan della Difesa, visualizzi il meccanismo nella tua mente e lo costringi ad aprirsi. È un'operazione lunga e complicata. Il sudore ti imperla la fronte mentre cerchi di far scattare le leve nascoste della serratura.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **337**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **22**.

39

Estrai un'arma a mano (non un arco, e nemmeno l'Arma Ramas) e cominci a segare alcune sbarre che chiudono la finestrella. È un lavoro lento e faticoso, ma nel giro di un'ora ce la fai a segare tre sbarre di ferro, riuscendo cosí a creare un varco largo abbastanza per farti

passare. Purtroppo, però, l'arma che hai usato è completamente rovinata e non piú utilizzabile (cancella quest'arma dal tuo Registro di Guerra).

Per proseguire, vai al **27**.



40

Aiutato dal tuo sesto senso Ramas, senti scattare anche il terzo meccanismo. Avverti un basso ronzio, ed ecco che la porta si apre rivelando un corridoio con il soffitto a volta che conduce a una rampa di scale di ferro. Entri, e la porta si chiude alle tue spalle. A metà corridoio un altro passaggio incrocia quello che stai percorrendo. Ti affretti a salire le scale di ferro. Stai per arrivare in cima quando scorgi due sentinelle sull'attenti a guardia di una porta sulla quale sono incisi dei simboli mistici. Percepisci una forte concentrazione di male e capisci immediatamente che le rune di Agarash si trovano oltre quella porta. D'istinto ti abbassi al di sotto del campo visivo delle due sentinelle e torni all'incrocio tra i due corridoi.

Qui avverti un rumore di passi che si stanno avvicinando. Ti volti di scatto e vedi un giovane garzone di cucina che sta venendo verso di te. Ha in mano un vassoio con del cibo e si ferma di scatto non appena ti vede. Temendo che possa dare l'allarme, avanzi verso di lui e gli chiedi in tono accusatorio: "Perché sei in ritardo, ragazzo? Lord Vandyan aspetta il pranzo da piú di mezz'ora!"

"Ma... ma questo non è per sua signoria" risponde il giovane, confuso dal tuo rimbrotto. "È per le sentinelle di guardia alla Sala delle Rune".

"Cosa?" rispondi, fingendo di essere offeso. "Intendi dire che per te la cena di due semplici sentinelle è piú importante di quella del nostro signore? Intollerabile!"

"No... no... cioè, il cuoco mi ha detto che il vassoio era per le sentinelle. Lord Vandyan ha cenato nelle sue stanze tre ore fa. Non ho avuto altri ordini da allora".

"Ebbene, il nostro signore è affamato" rispondi, "e tu faresti meglio a tornare in cucina e a trovare qualcosa di piú adatto al suo palato... se ci tieni alla pelle!"

Strappi di mano il vassoio al ragazzo, che ti guarda perplesso, e dici: "Vai dal cuoco e digli di preparare un pasto sostanzioso, intesi? Lord Vandyan è furibondo. Porterò io il vassoio alle guardie". Il giovane garzone si gratta la testa e poi si allontana in fretta per ubbidire al tuo ordine. Lo osservi voltare un angolo, poi abbassi lo sguardo al vassoio di carne fredda e verdure, ed ecco che ti viene un'idea... un'idea che potrebbe aiutarti a entrare nella Sala delle Rune.

Se possiedi una pozione di Gallowbrush e desideri usarla, vai all'**87**.

continua

Se possiedi una pozione di Graveweed e desideri usarla, vai al **195**.

Se possiedi una pozione di Mokradon e desideri usarla, vai al **327**.

Se possiedi una pozione di Volzoc e desideri usarla, vai al **169**.

Se possiedi una pozione di Ghilev e desideri usarla, vai al **271**.

Se non possiedi nessuna di queste pozioni o preferisci non usarle, vai al **31**.

41

Nella fretta di attraversare la strada, inciampi e cadi a terra proprio mentre sta per passare un carro carico di ferro grezzo. Il conducente non fa alcun tentativo per evitarti, ed è solo grazie alle tue reazioni fulminee che non vieni schiacciato dagli otto cavalli da tiro e dalle ruote del carro. Purtroppo, però, mentre rotoli su te stesso per toglierti dalla traiettoria, il puntale dell'asse del carro ti ferisce alla coscia: perdi 4 punti di Resistenza.

Il guidatore impreca e minaccia di fare rapporto alla polizia. Piuttosto che rischiare di venire arrestato, ti alzi in piedi barcollando e ti disperdi tra la folla il piú rapidamente possibile.

Vai al **276**.

42

Guardi e aspetti con crescente trepidazione mentre le sentinelle ispezionano la sala e le stanze adiacenti. Poi, all'improvviso, la porta dell'armadio viene spalancata, e un attimo dopo ti ritrovi a fissare il volto soddisfatto di un sergente eldenoriano.

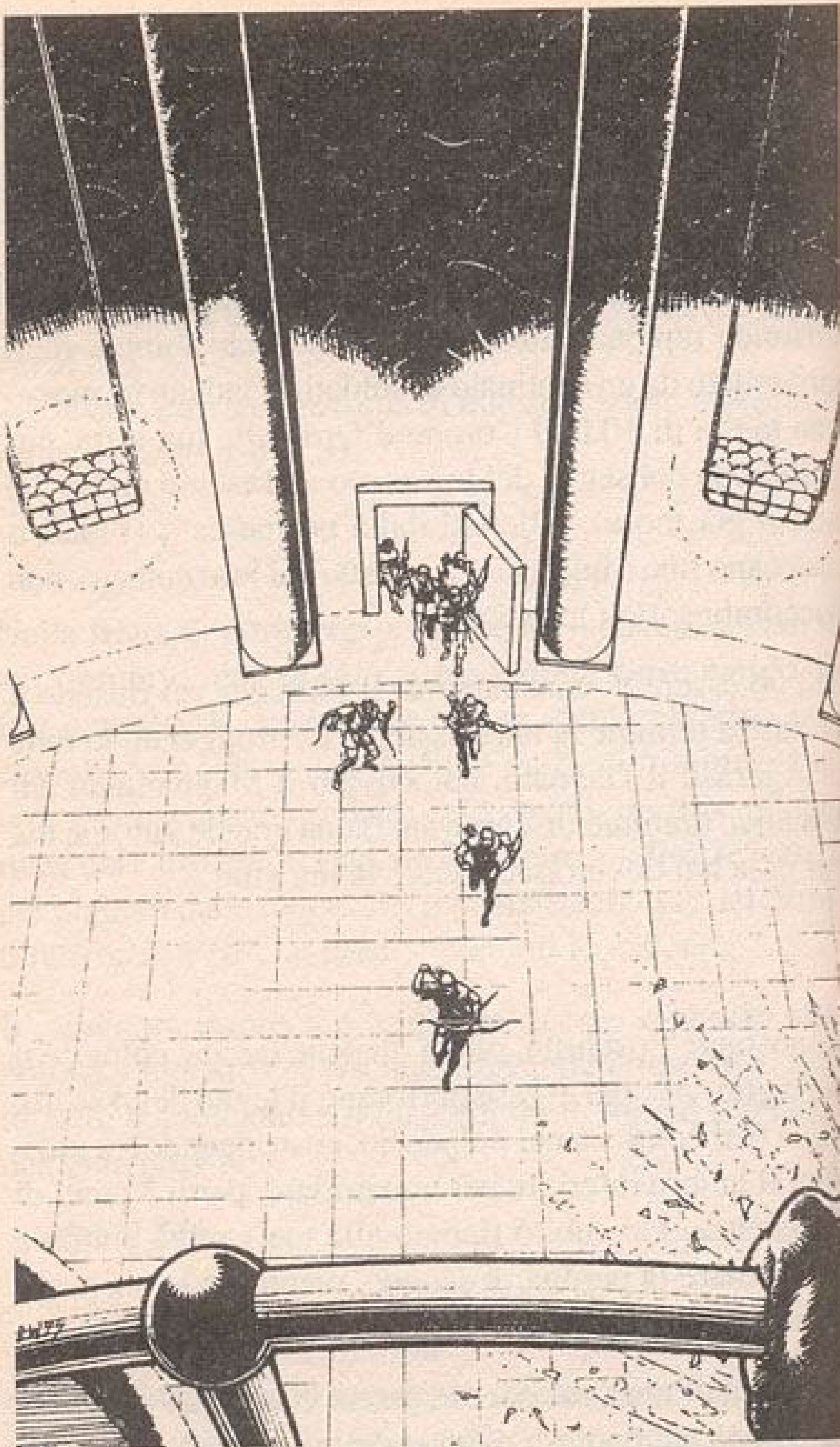
"L'ho trovato!" grida, e subito sei sentinelle armate – che stavano ispezionando il cortile – salgono di corsa le scale con le spade sguainate. Combatti coraggiosamente e le uccidi tutte, ma la notizia che ti trovi nella bottega si diffonde rapidamente e nel giro di pochi minuti vieni circondato da un centinaio di soldati. Vandyan ha messo una taglia di 10.000 Corone d'Oro sulla tua testa, pagabili alla consegna del tuo corpo al Teschio di Tor, in vita o già morto. Allettati dalla promessa, i soldati ti attaccano fino a quando, sopraffatto dal loro numero, non soccombi sotto i loro colpi.

Ti può essere di consolazione il fatto che sei riuscito a portare a termine la tua missione. Distruggendo le rune di Agarash il Dannato, hai salvato il Magnamund dal tirannico dominio di Vandyan. È una grande vittoria, ma per essa hai dovuto sacrificare la tua vita.

43

Nonostante l'oscurità, piú di qualche freccia colpisce il bersaglio. Alcune di esse perforano il legno dello scafo, e una ti si conficca nel polpaccio, costringendoti a morderti il labbro inferiore per non gridare: perdi 3 punti di Resistenza. Fai subito ricorso alle tue facoltà curative per fermare la perdita di sangue, mentre la barca passa sotto il ponte di pietra.

Emergi dall'altra parte senza essere visto, ma l'acqua sta entrando cosí copiosa dai fori dello scafo che decidi di abbandonare l'imbarcazione. Volgi il timone e dirigi la



(fig. 3) Abbassi lo sguardo e vedi le sentinelle eldenoriane.

barca verso la riva sinistra del fiume, in un punto in cui una macchia di salici piangenti copre quasi completamente la sponda. Mentre passi sotto i loro rami, balzi fuori e ti nascondi tra gli alberi.

Una volta riaccese le torce, gli eldenoriani scorgono la barca ferma sulla riva e vengono ad esaminarla. Osservi in silenzio mentre la trascinano fuori dall'acqua e ne ispezionano il contenuto. Ben presto si stancano di questa inutile occupazione e tornano ai loro posti sul ponte. Aspetti che se ne siano andati tutti, esci dal nascondiglio e ti allontani. Solo quando tra te e gli eldenoriani hai messo piú di cinque miglia decidi di concederti un po' di riposo, comodamente seduto sul tronco di una quercia.

Prima di dormire, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **9**.

44 *(fig. 3)*

Colpisci la runa con forza, ed essa esplode in mille schegge. Una cacofonia di suoni ti riempie le orecchie, mentre la piattaforma si scuote come un cavallo imbizzarrito quando il potere della runa viene risucchiato fuori dalla sala dalla furia della tempesta. Ti afferri disperatamente al pavimento mentre i raggi incandescenti di fuoco elettrico danzano attorno ai bordi dell'apertura e si inarcano tra il soffitto e il pavimento della sala sottostante. Poi un grido infernale e spaventoso echeggia sopra il rumore assordante mentre i Vaag vengono

consumati dal fuoco e dai lampi. Il loro lamento di morte svanisce a poco a poco, e altrettanto fa la tempesta. Riesci a trascinarti in piedi e ad afferrare la ringhiera della piattaforma con entrambe le mani.

Respirando a fatica nell'aria carica di polvere, guardi in basso e vedi una pattuglia di guardie eldenoriane entrare di corsa nella sala. Vandyan le accompagna e ordina loro di eliminarti immediatamente, minacciandole di morte se ti lasceranno scappare. Le sentinelle sono armate di archi e, quando ti vedono in piedi sulla piattaforma, prendono la mira e scoccano le frecce.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo contro gli eldenoriani, vai al **291**.

Se preferisci evitare Vandyan e i suoi uomini, vai invece al **145**.

45

"Molto bene, vi pagherò quello che chiedete" rispondi. Le sentinelle fanno rapidamente cenno al carro di passare, poi abbassano la saracinesca e ordinano ai carri che seguono di aspettare mentre ti scortano alla torre. Cominci a temere che i due non tengano fede all'accordo e ti gettino nell'umida cella di una prigione, ma la sentinella piú alta pone fine ai tuoi timori, dicendoti in fretta: "Non preoccuparti, amico, andiamo in un posticino privato. Non vogliamo mica che tutta Duadon assista al nostro piccolo affare, no?"

Accompagni le sentinelle nella torre di guardia, poi lungo un corridoio e infine in una stanza vuota, dove scorgi una porticina nella parete di fronte a te. Consegni le 10 Corone d'Oro (ricordati di cancellarle dal tuo Registro di Guerra) alle sentinelle, ed esse ti aprono subito la porticina che – come scopri subito – dà su una buia stradina laterale adiacente le mura meridionali della città. "Vai pure, soldato" dice la sentinella piú alta, spingendoti fuori.

Il portale di legno si chiude alle tue spalle con un tonfo sordo, e un attimo dopo senti la chiave girare nella toppa. Ti avvii allora lungo la viuzza verso l'arco della torre e, nascosto nell'ombra, ti fermi a osservare una grande piazza lastricata prospiciente la Porta Meridionale. Il traffico è già ripreso: i carri avanzano oltre la piazza e imboccano un largo viale chiamato Bannerway, il quale conduce alla roccaforte della città, il Teschio di Tor.

Ti ricordi quello che Gwynian ti ha detto: gli agenti che devi contattare sono in Flank Street, nel quartiere settentrionale di Duadon. In questo momento ti trovi nel quartiere meridionale, perciò entri nella piazza e segui i carri che si stanno dirigendo verso il Teschio di Tor, nella speranza che questa sia la via piú rapida per raggiungere il quartiere settentrionale. Purtroppo, però, il tuo piano giunge a fine prematura quando scopri che la Bannerway è riservata esclusivamente ai carri di vettovaglie. Alcune sentinelle armate controllano l'accesso al viale e ti respingono senza troppe cerimonie quando tenti di imboccare il viale a piedi. Senza lasciarti scoraggiare, decidi di trovare un altro modo per raggiungere il quartiere nord di Duadon. Ti guardi attorno e vedi, tra gli edifici anneriti dalla caligine, altre due strade che si dipartono dalla piazza antistante la Porta Meridionale: la

via che si diparte verso est si chiama Knucklebone Lane; quella che si diparte verso ovest si chiama Kettle Street.

Se decidi di imboccare Knucklebone Lane, vai al **257**.
Se invece preferisci Kettle Street, vai al **301**.

46

La tua risposta irrita la sentinella, e tu capisci di avere dato la risposta sbagliata.

"Non muoverti!" grugnisce, e preme la punta della lancia contro la tua gola. Il suo compagno raggiunge il campanello del parapetto e lo suona. Un attimo dopo, una truppa di sentinelle emerge dalla porta di fronte al ponte. Sono gli stessi soldati che, solo pochi minuti prima, avevano scortato via il povero araldo al quale avevi rubato il bracciale e la mappa.

"Rinchiudetelo!" grida la sentinella del ponte, togliendo la punta della lancia dalla tua gola, mentre i soldati corrono verso di te a spade levate.

Se decidi di arrenderti alla truppa armata, vai al **229**.
Se preferisci estrarre l'Arma Ramas e tentare la resistenza all'arresto, vai al **116**.
Se preferisci evitare le sentinelle e attraversare di corsa il ponte levatoio verso l'arcata che dà accesso alla torre interna, vai al **134**.

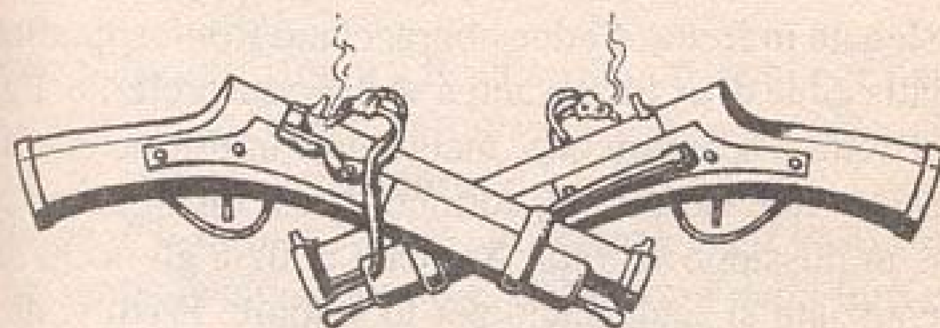
47

"Smettila di abbaiare, cagnaccio pulcioso!" ruggisce uno dei tre banditi, senza risultato. Temi che la bestia abbia percepito la tua presenza, perciò fai immediatamente ricorso alla tua Arte Ramastan del Controllo Animale per zittirla. Il cane smette di abbaiare e comincia invece a uggiolare.

"Secondo me ha sentito qualcosa" dice un secondo bandito. "Vado a dare un'occhiata".

Senti l'uomo alzarsi e sfoderare l'arma.

Se decidi di tentare la fuga dalla miniera, vai al **129**.
Se preferisci nasconderti da qualche parte nel tunnel, vai al **258**.



48

Sollevi la mano e la punti verso la leva. Poi reciti le parole dell'incantesimo del Regno Antico – *Pugno invisibile* – e senti un formicolio percorrerti il braccio destro. Un attimo dopo, un'esplosione di energia balza dalla tua mano e si schianta contro la leva, costringendola ad abbassarsi. Con un forte *crack*, la sporcizia accumulatasi sulla leva nel corso dei secoli cede di colpo, sbloccandola. Nubi di polvere bianca si levano dalla fessura nel muro quando sollevi e abbassi la leva per la seconda volta e scopri che il tuo incantesimo ha rimesso in funzione il meccanismo di apertura in un batter d'occhio.

Vai al **250**.

49

Rouf loda la tua abilità, e tu accetti il complimento con un breve cenno del capo. Poi ti volti ed entri nella capanna. Prizo e la moglie si spaventano e gridano quando ti vedono, poiché dal momento che indossi un'uniforme nemica pensano che tu sia un eldenoriano tornato per finirli.. Ma il loro terrore si trasforma subito in gioia quando scorgono Rouf alle tue spalle.

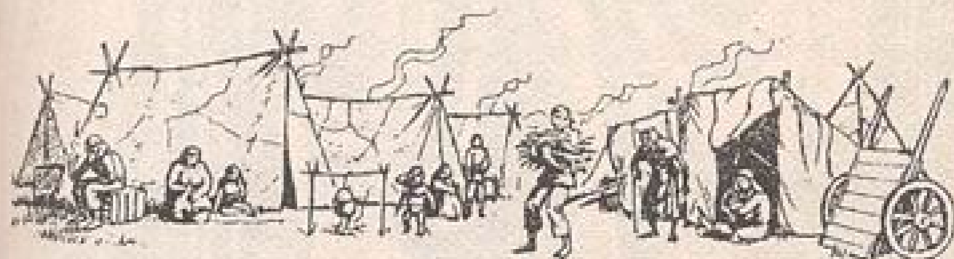
"Zio, zia, non temete!" grida quest'ultimo. "È tutto finito. Il mio compagno è nostro alleato, non un nostro nemico".

Li slegate in fretta, e i due abbracciano Rouf, sopraffatti dalla gioia di avere davanti a sé il nipote preferito. Egli si affretta a spiegare che, malgrado l'uniforme che indossi, tu non sei un eldenoriano, bensí un signore Ramas in missione segreta. A quella notizia gli occhi dei due anziani si spalancano per lo stupore. Prizo vi dice che ci sono molti eldenoriani nella zona, e che quindi quello non è piú un luogo sicuro. Egli vi invita a rimanere entrambi nella sua capanna per la notte, ma vi dice di stare in guardia. Sebbene con estrema riluttanza, Prizo e la moglie hanno deciso di abbandonare la loro casa e di attraversare il Quarl per cercare rifugio a Salony. Molti profughi di Slovia, inclusi altri membri della famiglia di Rouf, hanno trovato riparo nella Grande Foresta, e Prizo e Fie vogliono unirsi a loro.

Tu e Rouf vi alternate nel turno di guardia per la notte e poco prima dell'alba svegliate lo zio e la zia. Fie prepara una colazione deliziosa e, mentre mangiate, essi discutono dei loro piani: Rouf ha deciso di accompagnare a Salony gli zii, ma tu devi quanto prima riprendere la tua missione e cercare di attraversare il Fiume Storn vicino a Tekaro. Prizo ripete quello che già ti aveva detto suo nipote Rouf, cioè che la città è occupata dalle truppe di Eldenora e circondata da accampamenti di Vorka, ma ti rivela anche altre notizie piú fresche e molto utili. Dice che gli eldenoriani hanno provveduto all'organizzazione di un traghetto militare che attraversa il Fiume Storn a cinque miglia a sud del punto in cui il Quarl e lo Storn si congiungono. Grazie al tuo travestimento di esploratore di Eldenora, potresti riuscire ad attraversare il fiume per mezzo del traghetto, cosa che renderebbe il tuo viaggio molto piú spedito.

Dopo colazione ringrazi Rouf e i suoi parenti per l'aiuto e auguri loro buona fortuna per il viaggio verso Salony. In cambio dell'aiuto che hai fornito loro, i due ti offrono dell'ottimo cibo (a sufficienza per 2 Pasti). Poi ti accompagnano all'uscio e, dalla porta della loro capanna, ti salutano con un gesto della mano mentre monti in sella e ti allontani al piccolo galoppo.

Vai al **290**.



50 *(fig. 4)*

"Miei leali comandanti" dice Vandyan, allargando le braccia come a voler abbracciare l'intera sala, "stiamo per avere il potere totale. Ho impiegato il potere della



(fig. 4) "Miei leali comandanti" dice Vahdyan, allargando le braccia.

prima runa per creare e controllare l'orda di Vorka. Con il potere della seconda pietra ho invocato Zorkaan il Divora-anime e gli ho ordinato di mettersi al servizio della nostra causa. E questa notte assisteremo all'erompere delle forze contenute nella terza runa di Agarash. Le tempeste che si stanno avvicinando da nord già annunciano la rinascita dei Vaag, la prole volante di Agarash il Dannato!"

A quell'annuncio, tutti i presenti si lasciano scappare un'esclamazione soffocata. La leggenda vuole che i Vaag siano i piú crudeli e pericolosi di tutti gli agarashi, le creature di tenebra create da Agarash il Dannato. Agarash si serví dei Vaag per l'assedio al Magnamund antico, che in seguito gli assicurò il controllo dell'intero pianeta nel corso dell'Era della Notte Eterna. Non ostacolata da monti, fiumi o mura protettive, un'orda volante di Vaag potrebbe davvero permettere a Vandyan di conquistare il Magnamund intero.

"Andate, ora!" dice Vandyan ai suoi increduli ufficiali. "Tornate ai vostri eserciti e preparatevi a marciare. Avete ricevuto i vostri ordini... non deludetemi. Ora devo tornare al mio laboratorio per le preparazioni finali. Credetemi, miei leali sudditi, ben presto tutto il Magnamund sarà nostro!"

Le ultime parole di Vandyan vengono accolte da un boato di grida e applausi. La porta nella parete nord si apre, ed egli esce veloce dalla sala. Mentre con un tonfo sordo la porta si chiude alle sue spalle, gli ufficiali raccolgono le mappe e i documenti ed escono dalla sala attraverso una grande porta a due ante che si è aperta nella parete sud.

Se decidi di lasciare la sala con gli ufficiali eldenoriani, vai al **104**.

Se preferisci nasconderti nella sala e aspettare l'occasione per seguire Vandyan, vai al **319**.

51

La tua arte avanzata ti avverte che una violenta tempesta si sta velocemente avvicinando da ovest. Il vento ti porta alle narici il fresco odore di pioggia, mentre avverti chiaramente dei mutamenti elettrici nell'aria umida. Devi trovare un riparo il piú in fretta possibile perciò percorri con lo sguardo il terreno circostante in cerca di un rifugio.

Se decidi di esplorare la collinetta rocciosa, vai al **266**.

Se preferisci cercare riparo tra gli alberi, vai al **135**.

52

Hai respinto con successo la prima ondata di Vorka, ma un secondo gruppo di rettili, ancora piú numeroso, si sta riversando fuori dall'arcata che dà accesso all'armeria. Ciascuna di queste creature brandisce una spada e indossa un'armatura. La paura ti serra lo stomaco quando capisci che si tratta dell'avanguardia di un intero reggimento di Vorka che Vandyan ti ha scagliato contro. Rivolgi ancora una volta l'attenzione alla campana, poiché soltanto distruggendo la runa puoi sperare di sconfiggere i Vorka.

Scendi fino a metà scala, poi balzi oltre la ringhiera e atterri sul pavimento della fossa circolare. Nel momento in cui tocchi terra, i Vorka disarmati che stanno difendendo la runa sibilano forte contro di te. Il loro verso minaccioso serve ad avvertire gli altri rettili armati delle tue intenzioni, e infatti un attimo dopo li vedi affrettare il passo. Il battito del cuore ti echeggia nelle orecchie quando capisci che questi possono raggiungerti in meno di un minuto. Non c'è tempo per le esitazioni: devi agire subito. Con il grido di battaglia dei Ramas che ti sale alle labbra, ti lanci in avanti e attacchi i Vorka a guardia della runa.

Vorka difensori della Runa:

Combattività 40 — Resistenza 35

Se vinci questo combattimento in cinque scontri o meno, vai al **187**.

Se vinci questo combattimento in sei scontri o piú, vai al **35**.

53

Nella foga di scappare dal fienile, valuti erroneamente il salto e al momento dell'atterraggio ti sloghi la caviglia: perdi 2 punti di Resistenza. Non riesci a rimetterti subito in piedi a causa del dolore lancinante, perdendo cosí del tempo prezioso, e sei costretto a fare ricorso alle tue innate facoltà Ramas per curare la caviglia ferita.

Stai saggiando con cautela la forza della caviglia, quando all'improvviso vedi il figlio del fattore uscire di corsa dal fienile. Al posto del forcone impugna una spada, che leva minacciosamente sopra la testa. Estrai la tua Arma Ramas e lo avverti di tenersi a distanza. Il ragazzo è

giovane e inesperto nell'arte del combattimento, di certo non un avversario degno di un Grande Maestro Ramas, ma, quando sente il tuo ordine, ride e continua ad avanzare. Lo avverti ancora una volta, ma egli ti ignora. Poi, con un grido di rabbia, ti si avventa contro in un goffo tentativo di attacco.

Figlio del fattore:
Combattività 19 Resistenza 24

Non hai nessun desiderio di uccidere il ragazzo perciò lo colpisci di piatto con la lama nel tentativo di scoraggiarlo, piuttosto che ferirlo. Conduci questo combattimento al solito modo, ma dimezza tutte le perdite di Resistenza subite dal tuo avversario.

Se vinci questo combattimento, vai al **177**.

54

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Controllo Mentale* – e suggestioni il carceriere facendolo pensare di essere molto stanco. L'uomo sbadiglia e poi si siede sui gradini, chinando la testa tra le braccia conserte. Aspetti qualche minuto e avanzi silenziosamente lungo il corridoio. Il tuo comando mentale ha funzionato alla perfezione, dal momento che quando raggiungi le scale il carceriere è profondamente addormentato. Mentre stai per salire al piano superiore, noti un mazzo di chiavi appese alla cintura dell'uomo. (Se decidi di prendere le Chiavi delle Segrete, ricordati di annotarle sul Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che porti nella tasca della tunica.)

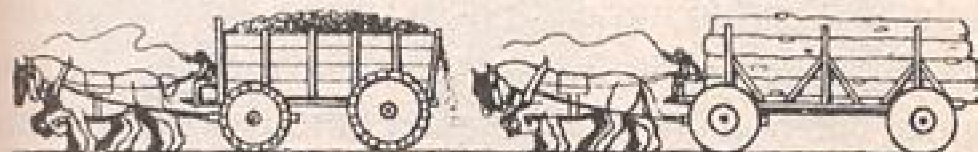
Per proseguire, vai al **98**.

55

Una delle frecce perfora il telone che ti copre e scheggia il legno dell'imbarcazione a pochi centimetri dalla tua testa. Fortunatamente, però, tutti gli altri proiettili mancano il bersaglio. Mentre passi sotto l'arcata principale del ponte, senti la voce aspra di un sergente eldenoriano imprecare contro la scarsa mira dei suoi uomini e rimproverarli per lo spreco inutile di frecce nel tentativo di colpire quello stupido relitto alla deriva.

Ti trovi esattamente sotto il ponte quando, all'improvviso, senti il fianco destro della barca inclinarsi e un attimo dopo vedi sbucare oltre il bordo di legno la testa di un Vorka. La creatura intende salire a bordo, ma per un attimo indugia a guardarsi intorno. Non ti ha ancora visto, ma è solo questione di secondi: in un attimo percepirà la tua presenza sotto i teloni.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **242**.
Se non possiedi un Arco o preferisci non usarlo, vai al **161**.



56

Sfili l'arco di spalla ed estrai una freccia dalla faretra. Mentre tendi l'arco, ti guardi attorno e consideri quale delle tre rune colpire per prima. Vandyan copre con il proprio corpo la runa che giace sul piatto di cristallo, perciò devi scegliere una delle altre due.

Se decidi di fare fuoco contro la runa fissata in cima alla campana di cristallo, vai al **262**.

Se decidi di fare fuoco contro la runa fissata sulla superficie della campana da cui stanno emergendo i Vorka, vai al **293**.

57

In meno di un minuto il tunnel è completamente sigillato da una montagna di terriccio e rocce. L'aria è densa di polvere e ciò ti rende difficile sia vedere che respirare. Hai le gambe bloccate sotto i detriti e le rocce cadute e, mentre cerchi di liberarti, senti un dolore improvviso al ginocchio sinistro laddove una scheggia di granito ti ha ferito in profondità: perdi 2 punti di Resistenza.

Ti liberi con cautela dall'ammasso di detriti sotto il quale sei sepolto e, servendoti della tua infravisione, cerchi di localizzare Hulsta. È difficile vedere in questo ambiente completamente invaso dalla polvere, perciò ti servi della tua capacità di identificare un oggetto o un corpo attraverso il calore da esso irradiato per trovare la tua guida. Ben presto intravedi la sua mano sinistra sbucare da sotto la montagna di detriti, ma, non appena la tocchi, capisci che non c'è piú niente da fare: il povero Hulsta non è sopravvissuto alla terribile frana.

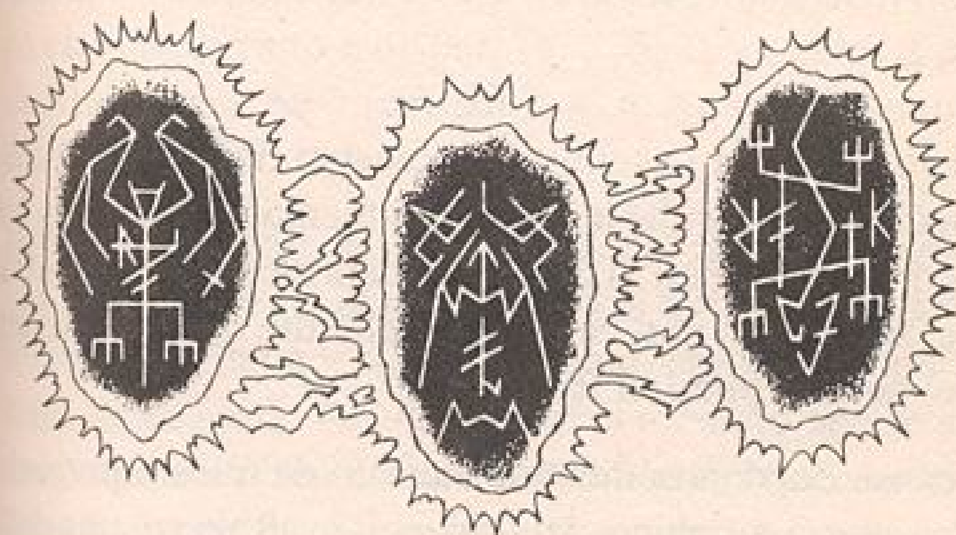
Vai al **144**.

58

Esci silenziosamente dalla grotta, ritorni sui tuoi passi, esci dalla miniera e ti affretti verso la valle. Il crepuscolo si trasforma presto in buio totale, e hai percorso meno di un chilometro nella vallata quando questa termina all'improvviso davanti a un dirupo. A meno di cento metri verso ovest vedi una collinetta rocciosa con una base sporgente che si affaccia sul dirupo, mentre ad est la linea degli alberi segue il bordo della gola per molte miglia. Prima o poi dovrai calarti nell'impervia valle sottostante, ma, poiché non hai nessuna voglia di percorrere i fianchi scoscesi nel buio pesto, decidi di trovare un posto dove accamparti fino all'alba.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione e hai raggiunto il rango di Grande Sentinella Ramas o piú, vai al **51**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **294**.



59

Nascondi il mucchio di uniformi, le armi e l'equipaggiamento nell'armadio e poi ti siedi al tavolo illuminato da un'unica candela. Mentre ascolti il viavai nel cortile, sfogli uno dei libri che trovi posati sul tavolo.

All'improvviso, la porta della sala da pranzo si apre ed entrano due eldenoriani seguiti da un cane da caccia. La bestia fiuta l'aria ringhiando minacciosamente.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **259**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **180**.

60

Senza sollevare gli occhi dal suo lavoro, lo scriba risponde brevemente: "Sala del Consiglio di Guerra!". Poi indica con la penna d'oca il portale alla tua sinistra. Lo ringrazi per l'informazione, ti volti e ti avvii verso il portale aperto.

Vai al **314**.

61

Fai ricorso alla Disciplina Ramastan dello Scudo Psichico, ma prima che le tue difese mentali abbiano avuto il tempo di serrarsi in una barriera protettiva impenetrabile, subisci un notevole danno alle tue facoltà intellettive: perdi 4 punti di Resistenza.

A causa del danno mentale causato da questo potentissimo attacco psichico, devi rinunciare all'uso di una delle tue Arti Superiori per il resto della missione. Se la porterai a termine con successo, potrai riacquistare l'Arte che hai appena perduto e usarla in un'altra avventura della serie Lupo Solitario – Nuovo Ordine.

Il dolore accecante svanisce a poco a poco, ma i tuoi sensi Ramas continuano a comunicarti la presenza di un grave pericolo: questa invisibile entità malvagia minaccia sia il tuo corpo che la tua mente. Non riesci nemmeno a vedere la creatura, ma ciò nonostante la sua vicinanza ti riempie il cuore di terrore. Poi, ad d'un tratto, scorgi fugacemente un'ombra nera tra gli alberi, e allora ti volti di scatto e cominci a correre, nel tentativo di sfuggire all'ineffabile essenza di malvagità.

Per proseguire, vai al **339**.

62

Afferri la forte mano di Hulsta, che ti solleva immediatamente. Ma, proprio mentre le tue gambe stanno uscendo dall'acqua, il serpente si erge sulla coda e affonda i denti velenosi nei tuoi polpacci.

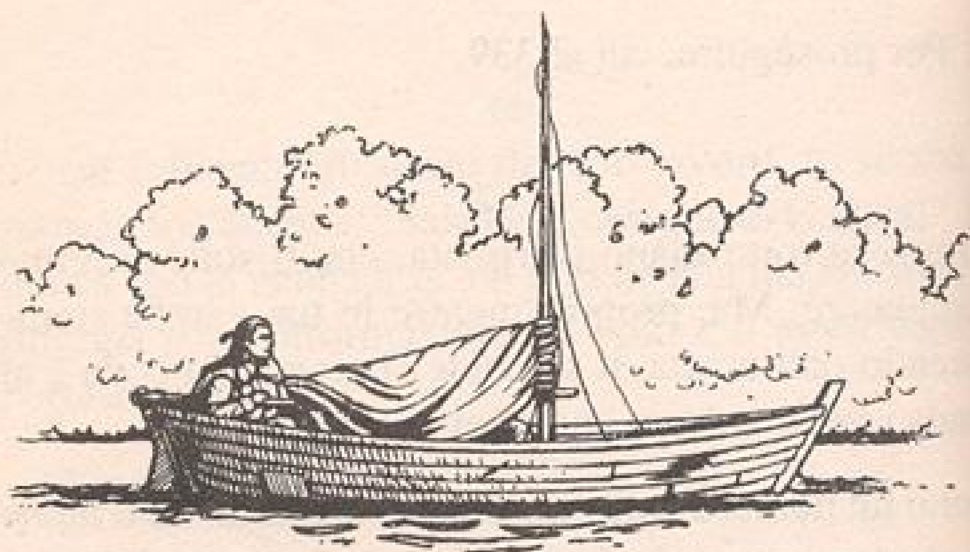
Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero che hai estratto è dispari (1, 3, 5, 7, 9), perdi 2 punti di Resistenza. Se è pari (0, 2, 4, 6, 8), perdi 4 punti di Resistenza.

Hulsta ti deposita sul pavimento del tunnel e spinge la grata nuovamente al suo posto. Un attimo dopo senti il tonfo sordo della testa del serpente che sbatte contro il ferro della grata. Per un attimo la creatura apre e serra le mascelle nel tentativo spasmodico di attaccare ancora, poi si tuffa e scompare nelle acque del fiume sotterraneo.

Servendoti della tua Arte Ramastan della Difesa, neutralizzi rapidamente la modesta dose di veleno che ti è penetrata nel sangue e poi ti metti a sedere. Hulsta strappa delle strisce di stoffa dalla sua camicia e te le avvolge attorno ai polpacci feriti a mo' di bende. Men-

tre ti alzi in piedi a fatica, noti con soddisfazione che la vostra avventurosa discesa nel fiume sotterraneo non è stata vana: siete infatti riusciti a passare sotto il muro che bloccava il tunnel.

Per proseguire, vai al **155**.



63

Facendo ricorso alle tue avanzate facoltà Ramas, ti concentri sul Vorka e fai sí che dai palmi delle tue mani fuoriesca un forte odore, che sai essere odiato da quelle creature simili a lucertole. Il Vorka, infastidito dall'odore, grida e si allontana verso il fiume per raggiungere i suoi compagni, che nel frattempo stanno divorando avidamente le provviste nascoste sotto il telone protettivo a bordo della tua barca.

Anche gli altri Vorka sentono l'odore di cibo e immediatamente abbandonano la ricerca per precipitarsi alla barca. Quelli che arrivano troppo tardi per prendere parte all'inaspettato banchetto sfogano la propria ira sulla barca stessa. Rimani sbalordito dalla velocità e dalla ferocia del loro attacco, che in pochi secondi riduce l'albero dell'imbarcazione ad un ammasso di schegge di legno.

Osservi in silenzio mentre i Vorka ritornano al ponte e lo attraversano rapidamente. L'incidente sembra aver eccitato le sentinelle eldenoriane: riesci a sentire distintamente le loro risa e imprecazioni selvagge. Decidi di aspettare che il momento di agitazione sia passato prima di lasciare il tuo nascondiglio. Durante l'attesa devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza (non puoi servirti della tua Arte Superiore del Fiuto in questo particolare frangente).

Per proseguire, vai al **211**.

64

Il tuo colpo fa cadere di sella il Capitano Sinistrari, che crolla a terra e rotola nel fosso che corre parallelo alla strada. Il colpo della caduta gli fa perdere i sensi e, quando vedi che non costituisce piú una minaccia, volti il cavallo e parti al galoppo verso la Rocca di Xaitar.

Vai al **350**.

65

"Mi fareste passare se offrissi delle Corone d'Oro alle sentinelle della torre di guardia?" chiedi, ponderando bene ogni parola. "Dipende da quante Corone d'Oro sei disposto a donare" dice il piú basso dei due, imitando il tuo tono cauto. Ma il suo compagno è un tipo ben piú

diretto e senza esitare ulteriormente va subito al punto, dicendo: "Senti, soldato, vogliamo 10 Corone d'Oro. Sennò ti buttiamo nella cella della prigione. Paga, o finisci in gattabuia!"

Se possiedi 10 Corone d'Oro e desideri darle alle sentinelle affinché ti facciano passare, vai al **203**.

Se non hai Corone d'Oro a sufficienza, o preferisci non cedere al ricatto, vai al **23**.

66

Il corridoio termina in una vasta sala dal soffitto basso, piena di scaffali sui quali sono allineate armi e armature di ogni tipo forgiate di fresco; scorgi decine di migliaia di spade, elmi, scudi, cotte di ferro e altro ancora. Mentre cammini, vedi una scansia piena di fasci di frecce (se decidi di prenderne qualcuna, puoi farlo).

Dall'altra parte della sala scopri un'arcata dalla quale una rampa di scale di pietra sale nell'oscurità.

Se decidi di salire la scalinata, vai al **140**.

Se preferisci tornare sui tuoi passi e ridiscendere nella sala dello scriba, vai al **183**.

67

La scarica elettrica del lampo ti colpisce quando sei in aria e ti fa perdere immediatamente i sensi. Quando riacquisti conoscenza, vedi che ti trovi a circa sei metri dal tuo accampamento, in mezzo a un intrico di schegge e pezzi di legno inceneriti. Hai subito ustioni alle gambe e al corpo (perdi 6 punti di Resistenza) e due oggetti dello Zaino sono stati distrutti.

Cancella due Oggetti dello Zaino a tua scelta (esclusi gli abiti di viaggiatore Ramas).

Per proseguire, vai al **324**.

68

Il secondo serpente si erge fuori dall'acqua e scatta in avanti nel tentativo di affondare le zanne velenose nelle tue carni. Ti scansi di lato per evitare l'attacco e poi fai partire un colpo potente, ferendo al collo la bestia proprio nell'attimo in cui questa tira indietro la testa per prepararsi a un secondo attacco. Il serpente sibila per il dolore, ma è ancora in grado di colpirti: spalanca le fauci e scatta verso il tuo petto.

Serpente del Fiume Duadon:
Combattività 40 — Resistenza 32

La creatura è immune a qualsiasi forma di attacco psichico.

Se vinci questo combattimento, vai al **309**.

69

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Rete* – e punti la mano destra contro i Vorka armati. Un flusso di liquido appiccicoso fuoriesce dal tuo palmo e avvolge i rettili di filamenti gelatinosi e attaccaticci.

Il tuo incantesimo dura abbastanza a lungo da permetterti di raggiungere la runa e colpirla con effetto devastante. Vi è un'esplosione tremenda, e uno spruzzo di

scintille giallo-verdi erompe dalla pietra malvagia non appena questa viene distrutta dalla tua lama. Un attimo dopo la campana viene inghiottita da lingue di fiamme arancione, e tu vieni scagliato all'indietro mentre le schegge di pietra cadono tutt'intorno a te. Quando la pioggia di detriti finisce, ti alzi in piedi e contempli gli effetti della terribile esplosione. Pozze di fuoco tremolano tra le schegge che punteggiano il pavimento della fossa, mentre i Vorka che venivano creati all'interno della campana giacciono scomposti e privi di vita tra le rovine in fiamme. La vista di quella devastazione è scioccante, ma malgrado ciò provi una sorta di esaltazione quando capisci che la distruzione della runa ha anche eliminato d'un sol colpo tutti i Vorka emersi dalla campana maledetta.

Vai al **202**.

70

Osservi in silenzio mentre i Vorka avanzano rapidamente attraverso gli alberi. La pattuglia si divide in due gruppi, il primo con il compito di esaminare la barca, il secondo con quello di cercarti tra gli alberi. Uno dei Vorka si trova a meno di tre metri dal tuo nascondiglio quando, all'improvviso, si ferma di colpo e comincia a fiutare avidamente l'aria.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale e hai raggiunto il rango di Grande Maestro Superiore, vai al **63**.

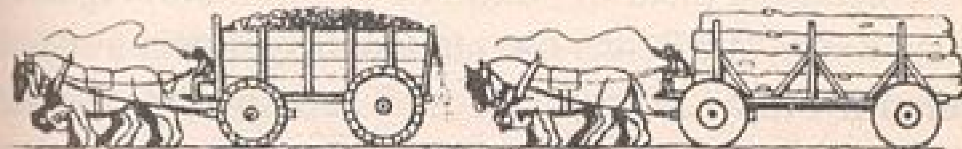
Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **299**.

71

Ti avvicini alla porta e il tuo sesto senso Ramas ti avverte che la stanza al di là di essa è vuota. Giri la maniglia, ed ecco che la porta si apre su cardini bene oliati rivelando una sala circolare vuota. Nella parete di pietra scorgi un grande pozzo bordato di ferro e, quando esamini l'apertura da vicino, senti una morsa stringerti la bocca dello stomaco: i lati del pozzo sono sporchi di sangue umano. Percepisci il rumore lontano di acqua che scorre e a un tratto capisci che il pozzo conduce direttamente al fiume sotterraneo di Duadon. Non ti ci vuole molto per capire a cosa serva questo scarico: esso viene usato dai carcerieri del Teschio di Tor per liberarsi velocemente dei prigionieri che muoiono nelle segrete da essi controllate.

Mentre ti volti per lasciare questa tetra stanza, vedi una Mazza e una Piccola Pala appoggiate alla parete vicino alla porta. Se decidi di prendere uno di questi oggetti, o entrambi, ricordati di modificare di conseguenza il Registro di Guerra. Dopo aver lasciato la stanza, puoi proseguire lungo il corridoio.

Vai al **173**.



72

Scendi dal crinale e attraversi i campi fino a raggiungere i resti del Castello di Demera, un'antica fortezza el-

denoriana assediata e distrutta dai Salonesi nella guerra dell'anno PL 4417. Le mura protettive e la torre centrale sono scomparsi da molto tempo, e il poco che resta del muro esterno è ora a malapena riconoscibile sotto lo spesso strato di soffice muschio che ricopre ogni superficie esposta.

Entri alla base delle mura esterne e scopri una rampa di scale viscide e scivolose che scende in una stanza, la quale ti offre riparo dalla pioggia incessante. Le antiche pareti della sala sono coperte da un gran numero di piante e rampicanti. Ti avvicini alle piante e, con tua grande sorpresa, scopri un cespuglio di Erba Vigorilla nascosto tra la vegetazione (ce n'è a sufficienza per 2 pozioni. Ciascuna pozione restituisce 4 punti di Resistenza se inghiottita dopo un combattimento). Incoraggiato dall'inaspettata scoperta, ti sistemi nell'angolo piú asciutto della stanza e ti addormenti.

Poco dopo l'alba, vieni svegliato da un rumore di carri che avanzano pesantemente. Ha smesso di piovere durante la notte, e un tiepido sole autunnale filtra tra alcuni squarci nelle nuvole. Risali le scale, esci, guardi i campi che ti circondano e vedi una strada bassa un miglio piú a nord. Colonne di carri dell'esercito di Eldenora percorrono la pista in entrambe le direzioni. Aguzzi la vista e vedi che i carri che stanno dirigendosi a sud-est, verso il Fiume Storn, sono tutti carichi di provviste. I carri che viaggiano nell'opposta direzione, verso Duadon, sono quasi tutti vuoti.

Se decidi di raggiungere la pista e cercare di trovare un passaggio fino a Duadon a bordo di uno dei carri, vai al **247**.

Se preferisci aspettare che la strada sia libera e poi seguirla fino a Duadon a piedi, vai al **196**.

73

I Vorka avanzano da ogni lato e ti costringono a indietreggiare contro la parete della fossa. Impossibilitato a fuggire, sei costretto a combattere nel disperato tentativo di avere salva la vita.

Vorka armati:
Combattività 48 — Resistenza 46

Se vinci questo combattimento, vai al **251**.

74

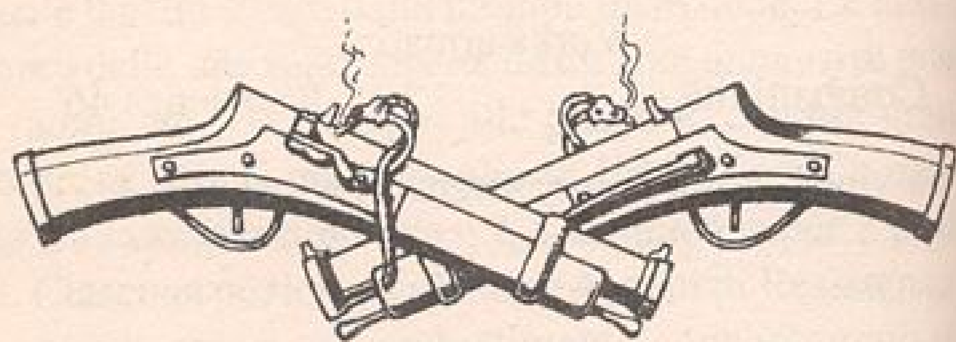
Ti affretti a scusarti con il sergente e gli dici di essere un menestrello proveniente da Duadon e inviato da Lord Vandyan per intrattenere le truppe di stanza a Tekaro. All'udire questa incredibile storia, il sergente e i suoi uomini scoppiano a ridere.

"Cosí saresti un cantastorie, eh?" ride con fare incredulo. "Be', signor cantastorie, perché non ci canti qualcosa per rallegrarci l'animo?"

Servendoti della tua Arte Superiore, canti una ballata in lode alle doti guerresche della milizia eldenoriana. Il sergente e i suoi uomini sono cosí incantati dalla tua voce melodica da rilassarsi completamente e dimenticare la ragione per cui ti avevano fermato. Quando concludi la ballata, essi ti applaudono e carezzano affettuosamente i fianchi del tuo cavallo.

"Hai una bella voce, signor menestrello" dice il sergente, "e sai come mettere insieme le parole di una ballata. Ci hai tirato su di morale, e non è cosa da poco. Aspetteremo tutti con ansia di sentirti cantare un'altra volta. Per adesso, è meglio che tu vada". E con queste parole si fa da parte assieme ai suoi uomini, al che tu sproni dolcemente il cavallo ed entri nella piazza.

Vai al **121**.



75

Con velocità fulminea, la forma scura di Zorkaan sfreccia nella sala verso di te. Sollevi l'Arma Ramas e preghi Ishir affinché ti protegga dall'entità malvagia che sta per attaccarti.

Zorkaan il Divora-anime:
Combattività 58 Resistenza 46

La creatura è immune a qualsiasi forma di attacco psichico. Se la tua Arma Ramas è 'Alema' o 'Stella Ramas', aggiungi i punti in piú che ti derivano dalle sue proprietà uniche. A meno che tu non possieda l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, devi ridurre di 3 punti il tuo punteggio di Combattività per la durata di questo combattimento. Conduci questo combattimento al solito modo per tre scontri.

Se sopravvivi a questa prima fase, puoi proseguire andando al **209**.

76

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Controllo Mentale* – e ordini al capitano di liberarti e, una volta che te ne sei andato, di dimenticare di averti mai conosciuto. L'uomo ubbidisce senza obiezioni, chiama le sentinelle e ordina loro di rilasciarti immediatamente. I due sono visibilmente sbalorditi, ma non osano contraddire gli ordini del loro capitano.

Le sentinelle ti guidano con riluttanza lungo un corridoio e infine in una stanza vuota, dove scorgi una porticina nella parete di fronte che – come scopri non appena i due la aprono – dà su una buia stradina laterale, adiacente le mura meridionali della città. "Vai pure, soldato" grugnisce la sentinella piú alta, spingendoti fuori.

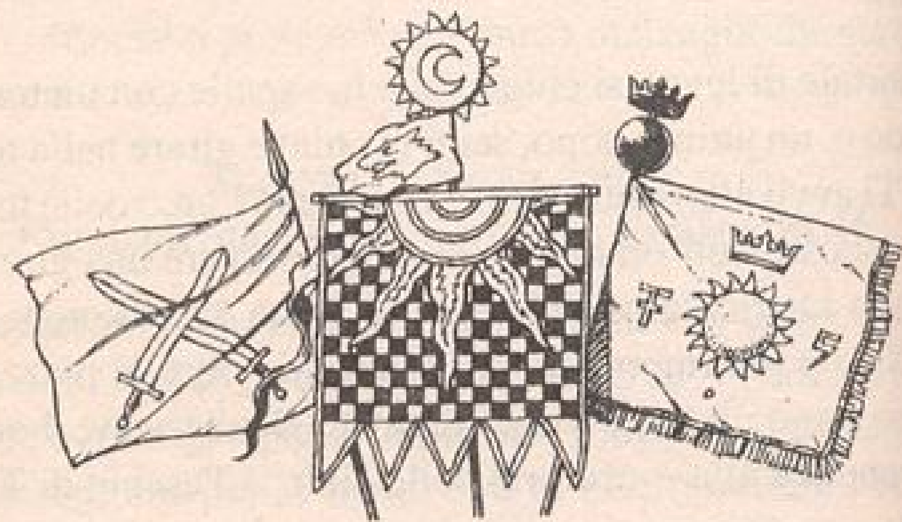
Il portale di legno si chiude alle tue spalle con un tonfo sordo e, un attimo dopo, senti la chiave girare nella toppa. Ti avvii allora lungo la viuzza verso l'arco della torre e, nascosto nell'ombra, ti fermi a osservare una grande piazza lastricata prospiciente la Porta Meridionale. Il traffico è già ripreso: i carri avanzano oltre la piazza e imboccano un largo viale chiamato Bannerway, il quale conduce alla roccaforte della città, il Teschio di Tor.

Ti ricordi quello che Gwynian ti ha detto: "gli agenti che devi contattare sono in Flank Street, nel quartiere settentrionale di Duadon". In questo momento ti trovi nel quartiere meridionale, perciò entri nella piazza e segui i

carri che si stanno dirigendo verso il Teschio di Tor, nella speranza che questa sia la via piú rapida per raggiungere il quartiere settentrionale. Purtroppo, però, il tuo piano giunge a fine prematura quando scopri che la Bannerway è riservata esclusivamente ai carri di vettovaglie. Alcune sentinelle armate controllano l'accesso al viale e ti respingono senza troppe cerimonie quando tenti di imboccare il viale a piedi. Senza lasciarti scoraggiare, decidi di trovare un altro modo per raggiungere il quartiere nord di Duadon. Ti guardi attorno e vedi, tra gli edifici anneriti dalla caligine, due strade che si dipartono dalla piazza antistante la Porta Meridionale: la via che si dirige verso est si chiama Knucklebone Lane; quella che si dirige verso ovest si chiama Kettle Street.

Se decidi di imboccare Knucklebone Lane, vai al **257**.

Se invece preferisci Kettle Street, vai al **301**.



77

Segui la stradina fino al retro della selleria, dove sei viuzze convergono da direzioni diverse. Fai ricorso alla tua Arte Ramas dell'Interpretazione per capire quale di esse porta a Flank Street. I cavalieri stanno smontando di sella e avverti chiaramente il passo di marcia della fanteria, inviata da Vandyan per aiutare la cavalleria a scovarti, echeggiare lungo Cillan Square. Gli eldenoriani imboccano di corsa la stradina, ma nel labirinto di viuzze perdono presto le tue tracce.

Percorri la rete di vicoli, alla fine svolti a destra e tiri un sospiro di sollievo quando vedi che la strada che si trova dietro il negozio di Hulsta e Delissa è deserta.

Vai al **287**.

78

Le frecce sibilano attorno a te, ma nessuna di esse colpisce il bersaglio. Sfortunatamente, però, un grosso masso atterra non lontano dai tuoi piedi, aprendo un foro di notevoli dimensioni nel fondo della barca. Uno spruzzo d'acqua sale verso l'alto e ricade sul telone sotto il quale sei nascosto. Gli eldenoriani lanciano grida di gioia non appena la barca comincia ad affondare. Mentre passi sotto il ponte, senti il rumore dei passi dei soldati che si precipitano verso la balaustra opposta per seguire il destino della tua barca.

Esci dall'altra parte al suono delle loro grida, ma l'acqua sta entrando cosí copiosa dal foro nello scafo che decidi di abbandonare l'imbarcazione. Volgi il timone e dirigi verso la riva sinistra del fiume, in un punto in cui una macchia di salici piangenti copre quasi completamente la sponda. Mentre la barca passa lenta sotto i folti rami, balzi fuori e ti nascondi tra gli alberi.

Dopo pochi secondi gli eldenoriani arrivano per esaminare il relitto. Osservi in silenzio mentre essi lo trascinano fuori dall'acqua e ne ispezionano i poveri contenuti, ma, ben presto, si stancano di questa inutile occupazione e tornano ai loro posti sul ponte. Aspetti che se ne siano andati tutti, esci dal nascondiglio e ti allontani. Solo quando tra te e gli eldenoriani hai messo piú di cinque miglia decidi di riposarti per qualche ora, comodamente seduto sul tronco di una quercia.

Prima di dormire, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **9**.

79

Delissa ti porta nel laboratorio situato sotto la saletta della loro casa e ti invita a scegliere tra i seguenti arnesi, appesi a ganci infissi nella parete:

Martello	Corda
Tenaglie	Punteruolo
Pinze	Pialla
Ascia (Arma)	Sega

Tutti gli oggetti qui sopra elencati, con l'eccezione dell'ascia, sono Oggetti dello Zaino. Se decidi di prenderli, ricordati di modificare di conseguenza il Registro di Guerra.

Quando hai fatto la tua scelta, torna di sopra con Delissa e vai al **19**.

80 *(fig. 5)*

La tua Arma affonda nella gola dell'avversario in un punto debole della sua armatura, laddove la base dell'elmo si congiunge con la cotta. Mortalmente ferito, egli cerca disperatamente di aggrapparsi alle redini mentre cade di sella, ma cosí facendo fa perdere l'equilibrio al suo destriero, che gli crolla addosso. Avanzi attraverso il varco che si è aperto e ti guardi indietro: Delissa ti segue da vicino. È una cavallerizza esperta, e il suo coraggio e la sua abilità ti impressionano. Mentre vi allontanate al galoppo, senti un rumore di ferro che cozza contro ferro, seguito da grida e nitriti: le due unità di Sinistrari si sono scontrate con effetto disastroso. La gran parte dei cavalieri è stata disarcionata, e parecchi di essi sono deceduti sotto gli zoccoli dei cavalli. Soltanto un cavaliere, sopravvissuto senza riportare danno alcuno, si mette al vostro inseguimento. Mentre galoppi verso il pianoro, ti volti ripetutamente e vedi che il tuo inseguitore si sta liberando di pezzi di armatura per alleggerire il peso del cavallo. Cosí facendo, riesce a stare dietro alle vostre montature piú leggere.

Quando raggiungete il pianoro, vedete una catena di colline lontane, e Delissa indica un picco roccioso che assomiglia alla guglia di una chiesa.

"La Rocca di Xaitar!" grida. È il luogo fissato per l'incontro con il Capo della Corporazione Banedon. Ti volti e questa volta rimani sbalordito nel vedere quanto vicino sia il vostro inseguitore. Capisci che vi raggiungerà prima che riusciate ad arrivare alla Rocca di Xaitar e fai cenno a Delissa di proseguire. "Vai avanti!" gridi. "Vi raggiungerò lí!" Mentre lei ti passa oltre al galoppo, tu


(fig. 5) Il cavaliere nemico si prepara ad attaccarti.

volti il cavallo per affrontare il tuo inseguitore, levando l'Arma Ramas per l'attacco. Poi sproni il cavallo e, mentre ti avvicini, vedi il tuo avversario far volteggiare la palla chiodata sopra la testa.

Cavaliere nemico (senza armatura):
Combattività 48 Resistenza 30

Affronta questo combattimento al solito modo, ma solo per uno scontro.

Se infliggi al tuo nemico una perdita di Resistenza uguale o superiore alla tua in questo singolo scontro, vai al **64**.

Se tu subisci una perdita di Resistenza maggiore del tuo nemico in questo singolo scontro, vai al **111**.

81

Arrivi alla fine di Kettle Street e volti a destra imboccando un viale che si chiama Flank Avenue. Sopra l'insegna con il nome della via, vedi un distintivo di rame a forma di galeone con le vele gonfiate dal vento il quale indica che stai per entrare nel Quartiere Orientale di Duadon.

Cammini lungo Flank Avenue, passi accanto agli uffici di strozzini, bottegai, costruttori di carri e cordame e raggiungi una piazza lastricata antistante la Porta Orientale della città. Una colonna di Vorka dalla pelle squamosa sta attraversando la piazza in direzione del cancello, accompagnata da giovani ufficiali eldenoriani a cavallo. Ti fermi a guardare i Vorka e, quando ti volti per osservare la colonna, vedi una strada affollata di passanti che conduce al centro della città. A malapena

visibile dietro una cortina di acre fumo grigio c'è la fortezza del Teschio di Tor, distante meno di un chilometro da dove ti trovi tu. È da lí che i Vorka fuoriescono, simili a una verde marea infetta nata nelle armerie adiacenti la tetra roccaforte di Vandyan.

Decidi di evitare il Teschio di Tor e proseguire lungo Flank Wall nella speranza che questa infine ti conduca a Flank Street. Quando scorgi un'apertura nella fila di Vorka, ti affretti oltre la piazza e prosegui verso nord. Ben presto arrivi a una torre di guardia situata nell'angolo nord-orientale di Duadon. Il tuo animo si risolleva quando vedi un cartello sormontato da una stella d'argento, poiché ciò significa che stai per entrare nel Quartiere Settentrionale. Ma, quando leggi il nome della strada sotto la stella, rimani deluso: North Watch Lane.

All'angolo di North Watch Lane c'è la bottega di un vetraio. Le porte sono aperte e tu riesci a vedere parecchi artigiani al lavoro. Stanno soffiando e modellando nastri di vetro incandescente.

Se decidi di entrare per chiedere informazioni su come raggiungere Flank Street, vai al **186**.

Se preferisci non entrare, puoi proseguire lungo North Watch Lane, vai al **123**.

82

Oltrepassi guardingo la Porta Settentrionale ed entri a Tekaro, facendo attenzione ad evitare gli sguardi attenti degli eldenoriani che stazionano nella torre fortificata. Al di là del cancello, ti ritrovi in un ampio viale illuminato da lanterne. Gruppi di soldati ubriachi percorrono su gambe incerte l'ampia strada o scompaiono nelle viuzze che da essa si dipartono, mentre pattuglie di polizia militare tentano inutilmente di mantenere una parvenza di ordine. Le case sono barricate e gli occhi spaventati degli abitanti di Tekaro osservano attraverso le imposte chiuse i soldati nemici che tengono sotto controllo la loro città.

La strada curva leggermente verso est e termina in una piazza dominata da una grande fontana di bronzo. Stai per entrare nella piazza quando, all'improvviso, una pattuglia di polizia militare volta l'angolo a passo di marcia, costringendoti a tirare le redini. Dapprima gli occhi acuti del sergente ti fissano con sguardo indagatore, poi l'uomo procede ad esaminare la tua uniforme e il tuo cavallo. Ti chiede in tono brusco che cosa stai facendo in questa parte della città. Il tuo sesto senso Ramas ti avverte che l'uomo ha notato il numero del reggimento sulla manica della tua tunica e che questo non corrisponde ad alcun reggimento di stanza a Tekaro: egli ti sospetta di diserzione.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e hai raggiunto il rango di Grande Difensore Ramas, vai al **199**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **25**.

83

Hulsta ti incita ad affrettarti mentre la scia di bollicine si avvicina sempre piú alle tue vulnerabili gambe.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **219**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **62**.

84

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Rete* – e punti la mano destra verso il basso. Un getto di fluido appiccicoso fuoriesce dal tuo palmo, e tu lo dirigi ripetutamente dalla ringhiera di metallo verso i gradini, bloccando cosí l'accesso alla scala con diversi strati di filamenti collosi.

Il tuo incantesimo ritarda la corsa dei Vorka, ma non impedisce loro di attaccarti. Alcuni di essi si tuffano a capofitto tra i legamenti appiccicosi, permettendo cosí agli altri di servirsi delle loro schiene a mo' di pedane per saltare oltre la barriera magica e arrivare in cima alle scale con una capovolta. I primi tre Vorka a riuscire nell'impresa sono armati di spade. Salgono le scale fissandoti con crudeli occhi gialli, aprendo e chiudendo famelicamente le fauci velenose.

Vorka:

Combattività 44 Resistenza 44

Se vinci questo combattimento, vai al **52**.

85

Torni sui tuoi passi, esci dal pozzo della miniera e ti affretti verso il fondo della vallata.

Il crepuscolo si trasforma presto in buio totale, e hai percorso meno di un chilometro nella vallata quando questa termina bruscamente davanti a un dirupo. A meno di cento metri verso ovest vedi una collinetta rocciosa con una base sporgente che si affaccia sul dirupo, mentre ad est la linea degli alberi segue il bordo della gola per molte miglia. Prima o poi dovrai calarti nell'impervia valle sottostante, ma non hai nessuna voglia di scendere lungo i fianchi scoscesi nel buio pesto, perciò decidi di trovare un posto in cui accamparti fino all'alba.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione e hai raggiunto il rango di Grande Sentinella Ramas o piú, vai al **51**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **294**.

86

Dici al capitano delle guardie di essere stato separato dal tuo reggimento durante una battaglia nella pianura di Slovia ma, mentre racconti questa storia inventata, cambi il tono della voce fino a quando essa non diventa un mormorio dolce, melodioso e incantatore. In pochi minuti il capitano è talmente stregato da quel suono da essere completamente succube delle tue parole e dei tuoi comandi.

Gli dici di lasciarti andare e di dimenticare di averti visto. Il capitano ubbidisce senza batter ciglio e ordina alle guardie di liberarti immediatamente. Le guardie sono stupite, ma non osano contraddire l'ufficiale e ti conducono in una stanza vuota, con un'unica porticina che dà su un vicolo laterale situato troppo vicino alle mura meridionali.

L'ufficiale piú alto apre la porta e ti spinge in strada. "Vattene!" ti grida in malomodo, e richiude la porta alle tue spalle. Un attimo dopo senti girare la chiave nella toppa. Senza esitare un attimo ti avvii lungo la stradina verso l'arcata. Percorri la stradina fino all'arco della torre e poi, nascosto nell'ombra, ti fermi a osservare una grande piazza lastricata prospiciente la Porta Meridionale. Il traffico è già ripreso: i carri avanzano oltre la piazza e imboccano un largo viale chiamato Bannerway, il quale conduce alla roccaforte della città, il Teschio di Tor.

Ti ricordi quello che Gwynian ti ha detto: "gli agenti che devi contattare sono in Flank Street, nel quartiere settentrionale di Duadon". In questo momento ti trovi nel quartiere meridionale, perciò entri nella piazza e segui i carri che si stanno dirigendo verso il Teschio di Tor, nella speranza che questa sia la via piú rapida per raggiungere il quartiere settentrionale. Purtroppo, però, il tuo piano giunge a fine prematura quando scopri che la Bannerway è riservata esclusivamente ai carri di vettovaglie. Alcune sentinelle armate controllano l'accesso al viale e ti respingono senza troppe cerimonie quando tenti di imboccare il viale a piedi. Senza lasciarti scoraggiare, decidi di trovare un altro modo per raggiungere il quartiere nord di Duadon. Ti guardi attorno e vedi, tra gli edifici anneriti dalla caligine, due strade che si dipartono dalla piazza antistante la Porta Meridionale: la via che si dirige verso est si chiama Knucklebone Lane; quella che si dirige verso ovest si chiama Kettle Street.

Se decidi di imboccare Knucklebone Lane, vai al **257**.
Se invece preferisci Kettle Street, vai al **301**.

87

Estrai la pozione dallo Zaino e la versi con cautela sopra le fette di carne fredda. Poi copri la carne con le verdure e porti il vassoio alle sentinelle di guardia alla Sala delle Rune. I due posano le lance contro il muro e sollevano le visiere quando ti vedono arrivare.

"Dov'è Gragov?" chiede una delle due mentre posi il vassoio del cibo su un tavolino accanto alla porta.

"È malato" rispondi.

"Spero che non sia a causa di qualcosa che ha mangiato" scherza l'altra sentinella.

Senti i due soldati mangiare mentre ritorni lungo il corridoio verso le scale di ferro. Quando arrivi in fondo alla rampa, aspetti che la pozione faccia effetto. Dopo qualche minuto senti uno schianto metallico, allora sali le scale e dai un'occhiata. La pozione ha funzionato: entrambe le sentinelle giacciono prive di sensi davanti alla porta.

Vai al **120**.

88

Emergi dall'altra parte del ponte, e subito la tua imbarcazione viene trasportata lontano dalla forte corrente. Dopo un'ora arrivi in un punto in cui il fiume si inoltra tortuoso in una regione collinosa e boschiva. Dal momento che è difficile navigare al buio in questo tratto d'acqua, decidi di fermarti e attendere il sorgere del sole. Dirigi la barca a riva, balzi fuori e ti adagi sotto il ramo di una quercia.

Prima di addormentarti, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **138**.

89

Ci metti meno di dieci secondi per aprire il lucchetto. Mentre spingi silenziosamente la porta, i tuoi sensi Ramas percepiscono il debole rumore di un respiro. Lo dici a Hulsta, il quale dice che deve trattarsi del proprietario, ma tu la pensi diversamente. Il rumore assomiglia piuttosto al respiro di un cane addormentato.

Entri con cautela nel negozio e ti ritrovi in una cucina. Raggomitolato in un angolo e immerso in un sonno profondo, vedi un grande cane da caccia. Fai ricorso alla tua Arte Ramastan del Controllo Animale e ordini all'animale di non svegliarsi, poi fai cenno a Hulsta di entrare e chiudere la porta.

Una volta dentro, la tua guida si muove velocemente verso un'altra porta e la apre. Al di là di questa vedi una rampa di scale che conduce nella cantina sottostante. Prima di avviarsi, Hulsta si ferma ad accendere la lanterna, poi comincia a scendere.

Vai al **344**.

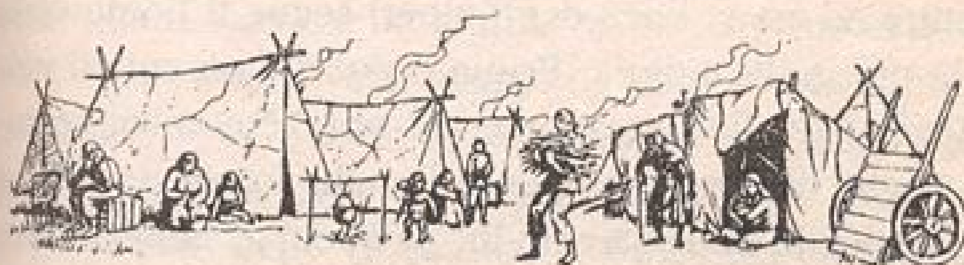
90

"Molto bene" grugnisce la sentinella, "puoi passare".

Con riluttanza, i due sollevano le lance e ti lasciano accedere al ponte levatoio che conduce alla torre interna. Sei circa a metà del ponte quando guardi a destra e vedi delle volute di fumo nero levarsi nel cielo notturno: provengono dai camini delle armerie che si trovano sul lato est del Teschio di Tor. Persino a quest'ora tarda esse sono in funzione e producono infinite scorte di armi e rinforzi per le orde di Vorka dell'esercito di Vandyan.

Oltrepassi l'arcata d'ingresso della torre interna e ti ritrovi in una sala circolare adorna di arazzi e ritratti. Ad un tavolo, situato al centro della sala, siede uno scriba eldenoriano intento a vergare delle pergamene con una penna d'oca. È talmente preso dal suo lavoro che non si accorge di te. Alle sue spalle vedi una rampa di scale che sale al piano superiore, mentre a destra e a sinistra dell'arcata d'ingresso scorgi dei portali aperti da cui si dipartono due corridoi.

Se decidi di avvicinarti al tavolo e chiedere allo scriba dove puoi trovare il Capitano Dvedka, vai al **60**.
Se preferisci non rivolgerti allo scriba, vai al **236**.



91

Uno dopo l'altro, i tre eldenoriani cadono vittime dei tuoi colpi mortali, e il loro cane, spaventato dall'evolversi degli eventi, scappa giú per il tunnel. Pulisci l'Arma, la rinfoderi ed entri nella grotta per esaminare il bottino dei tre disertori.

Tra i sacchi pieni di lune d'argento di Slovia, candelabri ornati, piatti d'argento, gioielli e gemme preziose, scopri un oggetto il cui valore supera quello dell'intero bottino: è un calice dorato, con rubini e smeraldi incastonati. Lo esamini da vicino e immagini che sia stato rubato alla Cattedrale di Tekaro. (Se decidi di prendere il Calice di Tekaro, annotalo sul Registro di Guerra come Oggetto Speciale che porti nello Zaino. Qualora il numero di Oggetti dello Zaino che hai con te sia già quello massimo concesso, per tenere il Calice dovrai per forza rinunciare a uno di essi.)

Certo che tra il bottino non ci siano altri oggetti di grande valore, esci dalla grotta e ritorni sui tuoi passi lungo il tunnel, poi abbandoni la miniera e ti affretti verso la valle. Il crepuscolo si trasforma presto in buio totale, e tu hai percorso meno di un chilometro quando, all'improvviso, la vallata termina davanti a un dirupo. A meno di cento metri verso ovest vedi una collinetta rocciosa con una base sporgente che si affaccia sul dirupo, mentre ad est la linea degli alberi segue il bordo della gola per molte miglia. Prima o poi dovrai calarti nell'impervia valle sottostante, ma, poiché non hai nessuna voglia di scendere lungo i fianchi scoscesi nel buio pesto, decidi di trovare un luogo in cui accamparti fino all'alba.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione e hai raggiunto il rango di Grande Sentinella Ramas o piú, vai al **51**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **294**.

92

Guidato solamente dall'istinto, levi l'Arma Ramas e carichi contro l'ombra che sta indietreggiando.

"Per Sommerlund e per i Ramas!" gridi, affondando la lama in quell'informe vapore nero che è Zorkaan.

Zorkaan il Divora-anime:
Combattività 48 Resistenza 38

L'entità è temporaneamente vulnerabile ad ogni forma di attacco psichico. Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, aggiungi 3 alla tua Combattività per la durata del combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **240**.

93

Sbirciando nel forellino del velluto scorgi un'ampia sala circondata da colonne di marmo e decorata da grandi stendardi di battaglia eldenoriani appesi alle pareti. Al centro della sala c'è un grande tavolo, attorno al quale vedi indaffarati diversi gruppi di ufficiali eldenoriani, chini su mappe e carte di battaglia che recano le varie postazioni delle orde di Vorka e delle linee difensive degli eserciti delle Terre Libere. I messaggeri vanno e vengono consegnando o raccogliendo ordini, e nessuno sembra prestare alcuna attenzione a te, che passi silenzioso tra gli ufficiali di alto rango.

Stai tendendo le orecchie nel tentativo di afferrare qualche scampolo di conversazione tra due capitani di cavalleria quando, all'improvviso, senti risuonare degli squilli di trombe. Immediatamente gli ufficiali e i loro

aiutanti cessano di discutere, e l'intera sala si irrigidisce sull'attenti, preparandosi all'arrivo del loro capo, Lord Vandyan.

Vai al **330**.

94

Ti lasci scappare un grido e balzi fuori dal tuo nascondiglio, premendo con le mani la ferita al petto: perdi 4 punti di Resistenza. Il figlio del fattore grida per lo spavento quando ti vede e ti scaglia contro il forcone mentre ti precipiti verso la porticina.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 3 o meno, vai al **30**.
Se è 4 o piú, vai al **218**.

95

Le tue reazioni fulminee ti salvano dalle frecce nemiche. Nell'oscurità improvvisa, gli eldenoriani non riescono a colpire il bersaglio, e tu passi sotto il ponte di pietra senza subire nemmeno un graffio. Quando emergi dall'altra parte, la tua barca viene trasportata via dalla forte corrente. Gli eldenoriani non ti inseguono e, dopo un'ora, arrivi in un punto in cui il fiume si inoltra tortuoso in una regione collinosa e boschiva. Dal momento che è difficile navigare al buio in questo tratto d'acqua, decidi di fermarti e attendere il sorgere del sole. Dirigi la barca a riva, balzi fuori e ti adagi sotto il ramo di una quercia.

Prima di addormentarti, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **138**.

96

Facendo ricorso alla tua Arte Superiore, ordini al serpente di ignorare te e il tuo compagno e di allontanarsi. La creatura ritira lentamente la testa, stringe gli occhi verdi, non sa cosa fare: la sua mente rudimentale è confusa dal tuo comando, ma, sebbene non ubbidisca del tutto al tuo suggerimento mentale, vedi che ha temporaneamente perso il desiderio di attaccare.

"Presto, Hulsta, seguimi" sussurri. "Andiamocene prima che si riprenda!" Avanzi lungo il tunnel e oltrepassi lentamente il serpente gigante.

Vai al **329**.

97

Delissa porta a termine gli ultimi preparativi prima della vostra partenza. Congeda gli apprendisti e chiude il negozio, poi ti aiuta nel tuo travestimento. Una volta convinta che potresti davvero passare per suo cugino Jac, lasciate la stanza e andate a prendere due cavalli sellati in una piccola stalla sul retro della bottega. Montate in sella e Delissa avanza per prima, guidandoti lungo la viuzza che dà accesso a Flank Street. Alla fine della strada arrivate in una piazza situata di fronte alla Porta Settentrionale. È tardo pomeriggio, un'ora in cui normalmente la piazza sarebbe molto affollata, ma, mentre

cavalcate verso la porta della città, conti i passanti sulle dita di una mano.

Raggiunta la porta, venite fermati dalle lance delle sentinelle, le quali vi ordinano di scendere. Delissa protesta e chiede di vedere il sergente delle guardie. Il sergente arriva e la saluta con un gran sorriso. Sono vecchi amici. L'uomo ascolta comprensivo la storia di Delissa, la quale gli dice che sei suo cugino e che assieme dovete recarvi a Luyen per assistere sua sorella, che è gravemente ammalata. Dopo di che il sergente fa un cenno di assenso verso un viso che sta sbirciando da una finestra nella torre di guardia e, un attimo dopo, senti il rumore delle catene e il cigolio dei meccanismi che comandano il pesante portale.

Mentre aspettate che la porta si apra, il sergente si volta verso di te e ti chiede: "Siete di Luyen?" Fai un cenno di assenso. "Ah, è una bella città. Ho un cugino che vive lí. Si chiama Daliem e ha un negozio d'armi proprio nel centro della città, in Piazza dei Dragoni. Forse lo conoscete?"

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, vai al **2**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **246**.

98

Raggiunta la cima delle scale, vedi un altro corridoio, illuminato dalla luce delle torce, che conduce ad un'altra rampa di scale. Il corridoio sembra deserto e privo di sentinelle, ma le tue orecchie avvertono dei rumori che ti dicono chiaramente che questo piano del Teschio di Tor è occupato. Tra i rumori che avverti distingui le grida strazianti di un uomo, uno stridere di catene, il clangore di ferro che batte contro ferro e uno strano suono simile a quello dell'acqua che bolle.

Avanzi con cautela lungo il corridoio fino a quando non arrivi davanti a una porta di ferro che si trova nella parete di sinistra; di fronte a questa, nella parete di destra, vedi una porta praticamente identica. Infisse ai lati della porta vi sono delle torce accese.

Se decidi di esaminare la porta di sinistra, vai al **128**.
Se scegli di esaminare la porta di destra, vai al **323**.
Se preferisci ignorare le porte e proseguire lungo il corridoio, vai al **173**.

99

Il tuo cavallo si avventa coraggiosamente contro la barriera di soldati, e questi, furibondi per il tuo inaspettato tentativo di fuga, tentano di colpirti con le lance: due di esse ti affondano nel fianco e nella gamba, facendoti perdere ben 8 punti di Resistenza.

Ti sforzi disperatamente di restare in sella malgrado il dolore lancinante, mentre il tuo cavallo ti trasporta lontano dalla truppa di eldenoriani. Fai ricorso alle tue facoltà curative per medicare le ferite mentre galoppi giú per la strada e poi oltre la piazza che si trova poco piú avanti. Ci sono diverse vie che si dipartono dalla piazza, ma tu scegli quella meno affollata, un viale alberato che conduce nella piazza della Cattedrale di Tekaro. Vandyan ha trasformato questo magnifico edificio in un dormitorio per le sue truppe e, mentre passi vicino alle porte aperte, vedi centinaia di soldati addormentati sul

pavimento della navata centrale. Le sentinelle in piedi sui gradini ti guardano con sospetto mentre passi al trotto nella piazza gelata, perciò sproni dolcemente il cavallo nel timore che esse ti possano fermare e chiederti qualcosa.

Alla fine di una strada fiancheggiata da botteghe e uffici arrivi alla porta occidentale della città. La sentinella lancia un'occhiata sospettosa al tuo cavallo e alla tua uniforme ma, vedendo che sei un esploratore, tira la catena che comanda il portale di legno di quercia. Questo si apre cigolando e tu lo oltrepassi rapidamente e ti avvii lungo la strada che da qui si diparte. L'ampia pista corre parallela al Fiume Storn, e tu decidi di percorrerla per qualche chilometro prima di dirigere il cavallo giú per un pendio che scende verso la riva orientale del fiume. Mentre ti avvicini alle acque impetuose, ti imbatti in una capanna derelitta situata nel bel mezzo di una macchia di meli, i cui rami sono stati completamente depredati dall'esercito invasore. La capanna è vuota, ma per terra c'è della paglia che potrà nutrire il tuo cavallo, perciò decidi di fermarti qui per le poche ore che mancano all'alba.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **272**.

100

Ti sposti sulla piattaforma e corri verso Vandyan, l'arma levata per colpire. Gli occhi spiritati per la folle eccitazione, l'uomo fissa intensamente il piatto di cristallo e sembra non accorgersi nemmeno che stai per colpirlo. Ma, proprio nell'attimo in cui stai per calare l'arma su di lui, egli afferra un'asta di ferro che sbuca da un foro della piattaforma e para con fare esperto il tuo colpo. La tua lama sprizza scintille non appena batte contro il ferro dell'asta e della vicina ringhiera. Vandyan affonda contro di te la punta arpionata dell'asta, ma tu scansi il colpo e contrattacchi immediatamente, facendogli volare via l'arma di mano. Egli emette un grido soffocato, misto di paura e di rabbia, e indietreggia verso il bordo della piattaforma. Guarda dapprima il piatto di cristallo, poi l'arma che stringi tra le mani, e quindi perde il controllo: dà un calcio a una leva fissata sul bordo della piattaforma, ed ecco che una botola si apre rivelando una fune sospesa. Imprecando contro di te e giurando vendetta eterna, si infila nella botola, scivola lungo la fune e raggiunge il pavimento della sala sottostante. Lo vedi correre verso la porta e, sebbene il tuo istinto ti spinge a inseguirlo per impedirgli la fuga, i tuoi sensi Ramas ti avvertono che la tempesta sta per raggiungere il culmine e, a meno che tu non distrugga immediatamente la terza runa, i Vaag si materializzeranno tra pochissimo, e allora Vandyan avrà vinto.

Tiri indietro l'arma e prendi la mira contro la runa, che giace sul piatto di cristallo, circondata da un alone baluginante di energia oscura. Scariche di energia negativa penetrano dall'apertura del soffitto sopra la tua testa, e nell'occhio del ciclone che turbina sopra di te intravedi una legione di orrori alati che scende a spirale verso la sala: sono i Vaag. Sono stati evocati.

Vai al **44**.

101

Le tue arti Ramastan hanno zittito il cane, ma esso non si è affatto chetato: sta solo aspettando l'occasione buona per attaccarti. Non appena la porta si apre di qualche centimetro, la bestia le si avventa contro spalancandola con forza e colpendoti cosí in pieno petto. La sorpresa e l'urto ti fanno cadere a terra.

Cane da guardia
Combattività 25 Resistenza 18

Poiché l'attacco ti coglie di sorpresa, non sottrarre alcun punto di Resistenza al tuo nemico durante i primi due scontri del combattimento. Inoltre, sei costretto a combattere disarmato.

Se vinci questo combattimento, vai al **241**.

102

Dopo averti informato in dettaglio sulla missione che ti attende, Gwynian e Lupo Solitario ti conducono in una stanza attigua dove vi sono dei vestiti: Lupo Solitario ti ordina di toglierti l'armatura e l'elmo di battaglia per indossare la semplice tunica verde, i pantaloni e il mantello di viaggiatore Ramas che si trovano su un tavolo.

"Questi abiti ti saranno molto utili" dice, mentre chiude la fibbia che assicura il tuo mantello. "Attireranno meno attenzioni indesiderate nel corso del tuo viaggio verso Duadon".

Dopo che ti sei cambiato, Lupo Solitario ti fa portare del cibo e ti raccomanda di restare in questa stanza fino a mezzanotte, ora in cui la tua missione avrà inizio. Lupo Solitario e Gwynian ti salutano e lasciano la stanza, permettendoti cosí di riposare. Riesci a dormire per qualche ora prima che Gwynian bussi alla tua stanza poco prima della mezzanotte. Il saggio ti accompagna sulla riva del fiume, davanti a un vecchio pontile al quale è ormeggiata una piccola barca, all'apparenza in pessime condizioni. Ad una prima occhiata, infatti, l'imbarcazione sembra del tutto inadatta per un viaggio come quello che devi intraprendere, ma, quando la esamini piú da vicino, capisci che essa è stata abilmente camuffata: tavole di legno rotte e marcite e tele squarciate la fanno apparire poco piú che un relitto. A bordo ci sono un paio di remi, cibo e acqua a sufficienza per il viaggio fino a Tekaro. Sali a bordo con determinazione, e Gwynian ti lancia il cavo di ormeggio, augurandoti buona fortuna mentre la corrente ti trascina via.

Le acque del Quarl scorrono veloci e, dal momento che devi viaggiare nella stessa direzione della corrente, non hai bisogno né di vele né di remi per avanzare. Con il timone, riesci a indirizzare la barca con facilità verso la tua destinazione. Al sorgere del sole, puoi guardarti intorno. Stai avanzando alacremente e secondo i tuoi calcoli dovresti raggiungere Tekaro tra tre giorni. Il primo giorno trascorre tranquillo e tu riesci a rilassarti e a godere della vista delle fertili pianure che fiancheggiano il Quarl. Ma, alla fine del secondo giorno di navigazione, al calare dell'oscurità, vedi qualcosa che accelera il battito del tuo cuore. Dietro a un'insenatura del fiume, vedi un ponte di pietra che attraversa il fiume meno di un miglio piú avanti. Sul parapetto di pietra sono infisse delle torce e alla loro luce scorgi chiaramente delle sentinelle armate intente a sorvegliare i due lati del ponte. Dai una rapida occhiata alla mappa e capisci che quel

ponte è parte della pista che collega le cittadine di Woeld e Tido. Aguzzi la vista e capisci che le sentinelle sono soldati nemici. Esse indossano giacche di pelle coperte di borchie e sui loro elmi conici vedi impresso l'emblema con il cerchio e la stella di Eldenora. Con tuo grande disappunto, una sentinella dagli occhi di falco appostata in mezzo al ponte avvista la tua barca e avverte immediatamente i compagni, i quali la raggiungono e si dispongono in riga lungo il parapetto del ponte, preparando gli archi. Un'altra sentinella emette un fischio acuto e attira cosí l'attenzione di un secondo gruppo di sentinelle che si sta muovendo tra gli alberi sulla riva destra del fiume. Senti una stretta allo stomaco quando vedi che queste ultime non sono umane, bensí Vorka, creature simili a lucertole la cui grazia sinistra tradisce le loro antiche origini. Un fuoco freddo scintilla nelle profondità dei loro acutissimi occhi, sui quali le palpebre si abbassano velocemente e frequentemente, mentre i loro corpi ricoperti di scaglie sono protetti da frammenti di armatura, per la maggior parte pellami e cotte rubati alle loro stesse vittime.

Mentre la tua barca avanza inesorabilmente verso il ponte, vedi che gli eldenoriani si stanno preparando a far fuoco. Attorno alle punte di alcune delle loro frecce sono stati avvolti degli stracci cui è stato dato fuoco. Ti guardi intorno alla disperata ricerca di una via di scampo, ma solo la riva sinistra del fiume coperta di boschi sembra deserta.

Se decidi di guidare la barca verso la riva sinistra del fiume e nasconderti tra gli alberi, vai al **149**.

Se preferisci sfidare gli eldenoriani, lascia che la barca prosegua verso il ponte, vai al **313**.

103

Il rapido impiego delle tue Arti Ramas ti risparmia ferite gravi allorché ruzzoli lungo i fianchi della fossa piena di sassi appuntiti.

Per proseguire, vai al **239**.



104

Mentre esci con gli altri attraverso la porta sud, vieni fermato da un capitano della cavalleria di Eldenora, che ti afferra per le spalle e ti costringe a voltarti.

"Per ordine di chi sei qui, soldato?" ti chiede. Gli mostri il bracciale di pelle, ma ciò non basta a convincerlo. Egli afferra all'improvviso l'elsa della tua Arma Ramas e la estrae dal fodero. "Questa non è una spada eldenoriana" dice, osservando la lama. "Perché è in tuo possesso? L'hai rubata da qualche parte?" Altri ufficiali, attratti dal tono concitato della sua voce, cominciano a guardare verso di voi, e ben presto ti trovi circondato da un gruppo di comandanti eldenoriani le cui espressioni non promettono niente di buono. Uno di essi si fa avanti e, indicando la tua arma, esclama: "Per Naar! Ma quella è una lama Ramas!"

All'improvviso, qualcuno ti afferra alle spalle costringendoti a terra. Ti dibatti nel disperato tentativo di liberarti, ma vieni ben presto sopraffatto. Le sentinelle arrivano un attimo dopo per arrestarti.

Vai al **229**.

105

Balzi a terra e rotoli su te stesso non appena i tuoi piedi colpiscono il sentiero per attutire l'impatto del volo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **53**.
Se è 5 o piú, vai al **112**.

106

Preoccupato che il cane da caccia ti scopra nell'armadio, fai ricorso alla tua Arte Ramastan del Controllo Animale per bloccargli il senso dell'olfatto. Il cane si guarda attorno confuso e rifiuta di allontanarsi dalla porta della sala, nonostante il soldato che lo tiene al guinzaglio lo strattoni con forza. Alla fine, imprecando contro la testardaggine della bestia, l'uomo lascia cadere il guinzaglio e si mette a ispezionare la sala e le stanze adiacenti con l'altro eldenoriano.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 2 o meno, vai al **42**.
Se è 3 o piú, vai al **273**.

107

Il sergente stringe gli occhi, mentre le nocche delle sue mani impallidiscono mentre stringe con forza l'asta della sua lancia. Capisci che l'uomo non crede alla tua storia e sta diventando sempre piú sospettoso.

"Non attendiamo nessun rinforzo per altri due giorni" grugnisce. "Farai meglio a mostrarmi i tuoi ordini, soldato, se non vuoi finire arrestato come traditore".

Il sergente lancia uno sguardo a due compagni seduti accanto al fuoco. I due, che hanno seguito la vostra conversazione, si alzano immediatamente e corrono verso di te, le lance puntate contro il tuo petto. Con calma abbassi la mano alla tasca della tunica, come se stessi per ubbidire agli ordini del sergente, ma poi affondi i talloni nei fianchi del cavallo e stringi le redini con forza. Mentre la bestia parte al galoppo, il sergente e i suoi uomini scagliano contro di te le loro lance affilate.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale è 4 o meno, vai al **333**.
Se è 5 o piú, vai al **220**.

108

Reciti le parole dell'incantesimo e scagli il fascio di energia contro la runa. L'effetto è devastante. Vi è un'esplosione tremenda e uno spruzzo di scintille giallo-verdi erompe dalla pietra malvagia non appena questa viene colpita dalla forza della tua magia. Un attimo

dopo la campana viene inghiottita da lingue di fiamme arancione e istintivamente ti copri la testa con il braccio sinistro, mentre le schegge di pietra cadono tutt'intorno a te come una pioggia di pugnali affilatissimi. Quando la pioggia di schegge finisce, ti volti e guardi gli effetti della terribile esplosione.

Fiamme isolate tremolano tra le schegge che punteggiano il pavimento della fossa, mentre i Vorka che venivano creati all'interno della campana giacciono scomposti e privi di vita tra le rovine brucianti. La vista di quella devastazione è sconvolgente, ma, malgrado ciò, provi una sorta di esaltazione quando capisci che la distruzione della runa ha anche eliminato in un sol colpo tutti i Vorka usciti dalla campana maledetta.

Il rumore dell'esplosione e le grida di morte dei Vorka allertano Vandyan, che si accorge della tua presenza. Alzi lo sguardo e vedi il suo viso stravolto dall'ira; l'uomo solleva un disco d'argento che stringe nel palmo della mano destra e poi esplode in una maledizione che ti gela il sangue nelle vene.

Vai al **175**.

109

Scopri che la porta della stanza con il soffitto a volta non è chiusa a chiave, perciò la apri e ti ritrovi in un corridoio buio che termina davanti a una scalinata di pietra. La luce delle torce si riversa sulle scale, proveniente dal piano superiore, e, mentre ti avvicini, senti un rumore di passi. Sali con cautela fino a quando non sei in grado di sbirciare oltre il gradino piú alto. Davanti a te scorgi un altro corridoio illuminato da una serie di torce infisse su entrambi i lati e circa una dozzina di celle di prigione. Dall'altra parte del corridoio c'è un'altra rampa di scale, alla base della quale vedi un carceriere eldenoriano armato di spada. Osservi il soldato e cerchi di escogitare un modo per allontanarlo dalle scale, dal momento che esse sembrano essere l'unica via d'accesso al piano superiore.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **54**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Bardo e desideri usarla, vai al **165**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **285**.

110

Rouf viene stretto dagli abbracci degli zii, sopraffatti dalla gioia di avere davanti a sé il nipote preferito. Quando egli spiega che tu sei un signore Ramas in missione segreta, gli occhi dei due anziani si spalancano per lo stupore. Prizo vi dice che ci sono molti eldenoriani nella zona, e che quindi quello non è piú un luogo sicuro. Egli vi invita a rimanere entrambi nella sua capanna per la notte, ma vi dice di stare in guardia. Sebbene con estrema riluttanza, Prizo e la moglie hanno deciso di abbandonare la loro casa e di attraversare il Quarl per cercare rifugio a Salony. Molti profughi di Slovia, inclusi altri membri della famiglia di Rouf, hanno trovato riparo nella Grande Foresta, e Prizo e Fie vogliono unirsi a loro.

Tu e Rouf vi alternate nel turno di guardia per la notte e poco prima dell'alba svegliate lo zio e la zia. Fie prepa-

ra una colazione deliziosa e, mentre mangiate, essi discutono dei loro piani: Rouf ha deciso di accompagnare a Salony gli zii, ma tu devi quanto prima riprendere la tua missione e cercare di attraversare il Fiume Storn vicino a Tekaro. Prizo ripete quello che già ti aveva detto suo nipote Rouf, cioè che la città è occupata dalle truppe di Eldenora e circondata da accampamenti di Vorka, ma ti rivela anche altre notizie piú fresche e molto utili. Dice che gli eldenoriani hanno provveduto all'organizzazione di un traghetto militare che attraversa il Fiume Storn a cinque miglia a sud del punto in cui il Quarl e lo Storn si congiungono. Grazie al tuo travestimento di esploratore di Eldenora, potresti riuscire ad attraversare il fiume per mezzo del traghetto, cosa che renderebbe il tuo viaggio molto piú spedito.

Dopo colazione, ringrazi Rouf e i suoi parenti per l'aiuto e auguri loro buona fortuna per il loro viaggio verso Salony. In cambio dell'aiuto che hai fornito loro, i due ti offrono dell'ottimo cibo (a sufficienza per 2 Pasti). Poi ti accompagnano all'uscio e, dalla porta della loro capanna, ti salutano con un gesto della mano mentre monti in sella e ti allontani al piccolo galoppo.

Vai al **290**.

111

L'arma chiodata del nemico ti colpisce alla testa: un'esplosione accecante di luce bianca ti offusca la vista e, un attimo dopo, ti sembra di precipitare in un abisso scuro e senza fine.

Il colpo del Capitano Sinistrari ti fa perdere i sensi e cadere di sella. Non riprenderai piú conoscenza. Il capitano non esita un attimo per calpestare impietosamente il tuo corpo con gli zoccoli del suo destriero da guerra. La morte giunge istantanea.

Ti può essere di consolazione il fatto che sei riuscito a portare a termine la tua missione. Distruggendo le rune di Agarash il Dannato, hai salvato il Magnamund dal tirannico dominio di Vandyan. È una grande vittoria, ma per essa hai dovuto sacrificare la tua vita.

112

La tua perfetta tecnica di atterraggio ti risparmia ferite o danni alle gambe e alla spina dorsale. Inoltre, riesci a servirti della stessa forza d'urto della caduta per rimetterti in piedi. Appena ripreso l'equilibrio, parti di corsa verso il cancello d'entrata della fattoria.

Vai al **164**.

113

Prima di pronunciare le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Mano di Fuoco* – ti devi guardare attorno nella sala e decidere quale delle tre rune colpire per prima. Poiché Vandyan nasconde con il proprio corpo la runa che giace sul piatto di cristallo, devi scegliere tra le restanti due.

Se decidi di scagliare l'incantesimo contro la runa fissata in cima alla campana di cristallo, vai al **215**.

Se decidi di scagliare l'incantesimo contro la runa fissata sulla superficie della campana da cui stanno uscendo i Vorka, vai al **108**.

Si alza un forte vento, mentre il sinistro rombo del tuono echeggia nella foresta, facendo tremare il terreno sotto i tuoi piedi. Sollevi lo sguardo al cielo buio e vedi lampi lontani illuminare un banco di nubi nere che sta coprendo il cielo verso ovest. Una violenta tempesta si sta avvicinando, e le prime goccioline d'acqua stanno già cominciando a picchiettarti le spalle e il capo.

Ti affretti lungo la valle in cerca di un riparo dalla tempesta che sta avanzando. I lampi si avvicinano ed esplodono in mille scie di luce sopra la foresta: l'effetto è davvero spettacolare. Hai appena percorso un miglio nella bassa valle quando, all'improvviso, essa termina sul bordo di un profondo dirupo. A meno di cento metri, verso ovest, vedi una collinetta rocciosa dalla base sporgente che si protende sopra la valle scoscesa. Ad est, la gola si inoltra nella foresta come un taglio profondo per diverse miglia. Non esiste un modo facile per evitare la gola, ma non te la senti proprio di scendere le sue pareti scoscese di notte e, per di piú, durante una tempesta. La pioggia si sta facendo sempre piú insistente, perciò decidi di cercare riparo presso la collinetta rocciosa.

Vai al **266**.

115 *(fig. 6)*

Segui Hulsta nel retro del negozio e oltre una porta che dà su un cortile protetto da un alto muretto. In fondo al cortile vedi una grande casa di legno a due piani. Il piano inferiore ospita un laboratorio, mentre in quello superiore si trova l'appartamento in cui abita Hulsta con la moglie. Salite i gradini di ferro, entrate in casa, e lí Delissa accoglie il marito con un gran sorriso nell'attimo stesso in cui questi varca la soglia. Ma il sorriso le svanisce immediatamente dal volto non appena vede chi lo segue.

"Perché l'hai portato qui? Non puoi sbrigare gli affari nella bottega?" si lamenta.

"Adesso non arrabbiarti, tesoro" dice Hulsta in tono accattivante. "Lui non è quello che sembra. È colui che aspettavamo. È l'uomo di Gwynian – un Ramas – venuto da Sommerlund".

"Signore, vi prego di perdonarmi" si affretta a scusarsi la donna. "Non badate a quello che ho detto. Sono molto onorata di fare la vostra conoscenza".

"E anch'io" le fa eco con entusiasmo Hulsta, "perché siete arrivato proprio al momento giusto". Ti chiede come mai sei vestito da esploratore eldenoriano, cosí gli racconti del tuo difficile viaggio per raggiungere Duadon. Quando hai terminato il racconto, Hulsta ti mette al corrente degli sviluppi piú recenti.

"Il numero di Vorka che lasciano il Teschio di Tor è aumentato di molto negli ultimi sette giorni. Il potere di Vandyan si fa di ora in ora piú forte" dice. "Mio signore, dovete entrare nel Teschio di Tor e distruggere le rune questa notte stessa... altrimenti il destino di Varetta è segnato. È giunto il momento di passare all'azione. Vandyan e le rune di Agarash si trovano nello stesso posto. Ora sono vulnerabili. Non possiamo permetterci di farci scappare un'occasione come questa".



(fig. 6) Hulsta e Delissa sono felici di fare la tua conoscenza.

"Molto bene, farò quello che deve essere fatto. Ma come posso entrare nel Teschio di Tor?" chiedi. "Ho visto la roccaforte di Vandyan e sembra assolutamente impenetrabile".

"Non temete, signore" risponde Hulsta con sicurezza. "C'è una via segreta attraverso la quale potrete entrare nel Teschio senza essere visto. È una via antica. Lasciate che vi mostri".

Vai al **338**.

116

Estrai l'Arma Ramas, e i soldati si fermano di colpo quando ti vedono pronto all'attacco. Le sentinelle del ponte si spingono verso il parapetto e quella che ha suonato il campanello dice: "Sei pazzo? Abbassa l'arma e arrenditi, oppure te ne pentirai quando diremo al Capitano della Guardia Maukar che hai opposto resistenza all'arresto".

Se decidi di fare come dice la sentinella del ponte e arrenderti, vai al **229**.

Se preferisci tentare la fuga imboccando il ponte di corsa verso la torre interna, vai al **134**.

117

Mentre ti avvicini sempre piú velocemente al ponte, gli eldenoriani scoccano le loro frecce e ti scagliano contro dei massi di pietra.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **235**.
Se è 5 o piú, vai al **78**.

118

Ti trovi a cinque metri dall'arcata quando una freccia ti penetra nella coscia e ti fa cadere tra i corpi senza vita dei Vorka: perdi 3 punti di Resistenza.

Ti servi delle tue facoltà curative Ramastan per fermare il sangue che esce dalla ferita e poi ti trascini per i pochi metri che mancano all'arcata. Quando non sei piú a tiro, ti alzi in piedi e continui.

Vai al **223**.

119

Arrivi alla fine di Knuckclebone Lane, volti a destra ed entri in Flank Wall. Sopra l'insegna con il nome della via vedi una decorazione in rame a forma di sole calante che indica che stai per entrare nel Quartiere Occidentale di Duadon.

Cammini lungo Flank Wall, passi accanto alle botteghe in cui si vendono cappelli, pentole, lanterne e altro e raggiungi infine una piazza lastricata antistante la Porta Occidentale della città. Una colonna infinita di carri carichi di legno e ferro sta riversandosi in città per proseguire traballante lungo un ampio viale, chiamato Corvail Avenue, che conduce direttamente al Teschio di Tor. Ti fermi a osservare la via trafficata e, a malapena visibile dietro una cortina di acre fumo grigio, scorgi le imponenti arcate della fortezza di Vandyan, simili alle fauci spalancate e sdentate di uno squalo gigantesco.

Decidi di evitare il Teschio di Tor e proseguire lungo Flank Wall nella speranza che questa infine ti conduca a Flank Street, ma per fare ciò devi riuscire ad attraversare la strada percorsa incessantemente dai carri provenienti dalla Porta Occidentale.

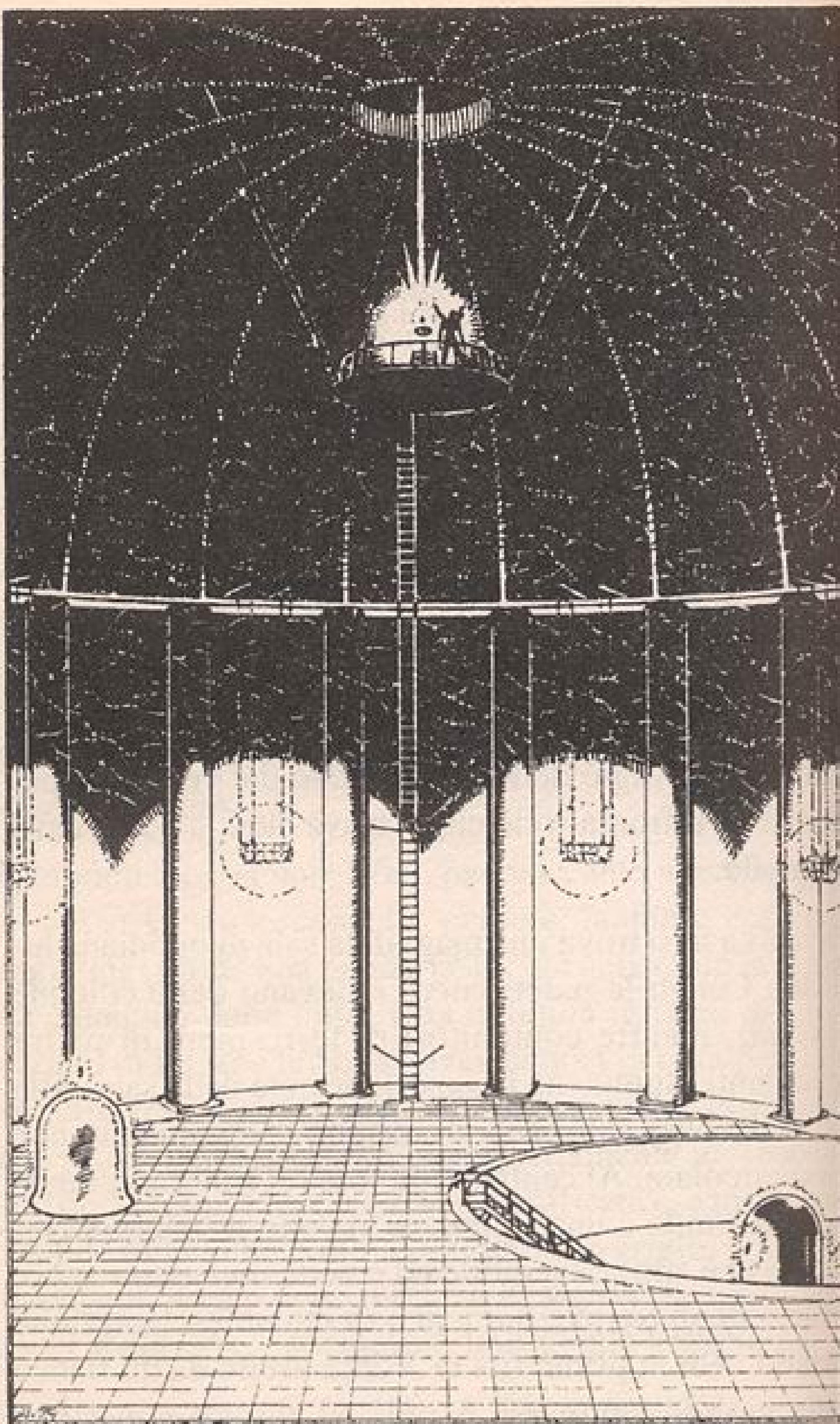
Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale è 3 o meno, vai al **41**.
Se va da 4 a 6, vai al **305**.
Se è 7 o piú, vai al **254**.

120 *(fig. 7)*

Scavalchi i corpi delle guardie e premi la spalla contro la porta, aprendo il pesante portale di pochi centimetri. Una fredda corrente d'aria ti accarezza il viso e i tuoi sensi Ramas vibrano sensibilmente quando percepiscono il potere malvagio delle rune portato dal vento. Preparandoti ad affrontare ciò che si trova oltre la porta, entri nella sala.

Davanti a te si trova una magnifica sala di ossidiana lucidata. Lungo le pareti curve si levano delle colonne possenti, mentre contenitori di ferro pieni di pietre scintillanti illuminano la superficie nera della sala. Alla tua destra vedi una scala di metallo che scende in una fossa circolare. Al centro della fossa si trova un grande oggetto simile a una campana, avvolto da energia crepitante che sprizza scintille ed emette un basso ronzio. Avanzi di un passo e trattieni a stento un'esclamazione quando vedi la prima fila di Vorka uscire da un fianco della grande campana. Simili ad automi coperti di squame, le creature marciano in un flusso continuo e imboccano un'arcata che si trova sul lato opposto della


(fig. 7) Davanti a te c'è una magnifica sala di ossidiana.

fossa. Percepisci la presenza di una runa e, quando aguzzi la vista e percorri con lo sguardo la campana, vedi una pietra oblunga e nera fissata sulla sua superficie.

Alla tua sinistra, di fronte alla scala della fossa circolare, c'è un'altra campana, identica per forma e dimensioni a quella nella fossa, ma fatta di un minerale trasparente simile al vetro. All'interno di questa si trova una colonna ghiacciata di nebbia nera e, sistemata su una rientranza in cima alla campana, vedi una seconda runa.

Il tuo sesto senso ti dice che ci sono tre rune in questa sala, ma solo quando levi lo sguardo vedi dove si trova la terza. Su un'ampia piattaforma circolare sospesa sotto un foro in cima alla volta, vedi Lord Vandyan. Sta fissando la terza runa su un piatto di cristallo ed è talmente preso da quello che sta facendo che non si accorge di te. Venti freddi e fasci di lampi esplodono e fischiano squarciando le nuvole, mentre una terribile tempesta soprannaturale si sta formando in un crescendo spaventoso.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Astrologia, vai al **308**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **231**.

121

Oltrepassi la piazza e imbocchi un viale alberato che conduce nella piazza della Cattedrale di Tekaro. Vandyan ha convertito questo magnifico edificio in un dormitorio per le sue truppe e, mentre passi vicino alle porte aperte, vedi centinaia di soldati addormentati sul pavi-

mento della navata centrale. Le sentinelle in piedi sui gradini ti guardano con sospetto mentre passi al trotto nella piazza gelata, perciò sproni dolcemente il tuo cavallo nel timore che gli eldenoriani ti possano fermare e chiederti qualcosa.

Dopo aver percorso una strada fiancheggiata da botteghe e uffici arrivi alla porta occidentale della città. La sentinella lancia un'occhiata sospettosa al tuo cavallo e alla tua uniforme ma, vedendo che sei un esploratore, tira la catena che comanda il portale di legno di quercia. La porta si apre cigolando, la oltrepassi rapidamente e ti avvii lungo la strada che da essa si diparte. L'ampia pista corre parallela al Fiume Storn, tu la segui per qualche miglio prima di guidare il tuo cavallo verso il fiume. Mentre ti avvicini alle acque impetuose, ti imbatti in una capanna derelitta situata nel bel mezzo di una macchia di meli, i cui rami sono stati completamente depredati dall'esercito invasore. La capanna è vuota, ma per terra c'è della paglia che potrà nutrire il tuo cavallo, perciò decidi di fermarti qui per le poche ore che mancano all'alba.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **272**.

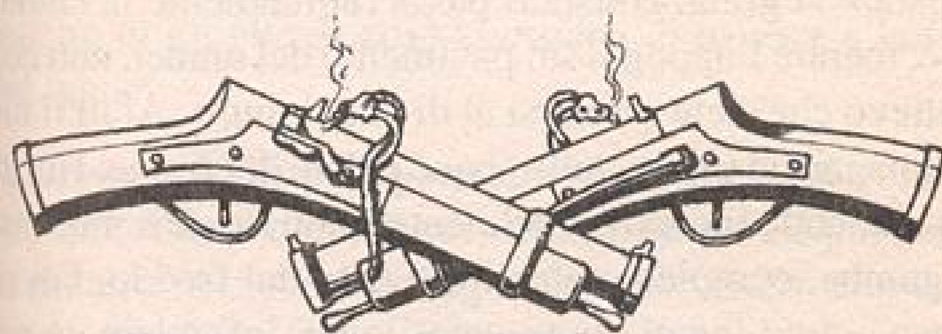
122

La sentinella controlla che non ci sia nessuno nascosto nell'armadio e chiude la porta. È troppo buio perché possa vedere dell'altro. Il suo compagno entra nella sala proveniente da una stanza adiacente, estrae un acciarino dalla tasca e riaccende le candele.

"Non c'è niente qui" dice al suo compagno, "andiamocene. Abbiamo ancora un sacco di posti da ispezionare".

Le due sentinelle interrompono la loro ricerca e se ne vanno, tirandosi dietro il segugio. Delissa rimane nel cortile e aspetta che gli eldenoriani se ne siano andati prima di tornare di sopra e chiudersi la porta alle spalle.

Vai al **10**.



123

Un centinaio di metri piú avanti, sul North Watch Lane, ti imbatti in una serie di negozi polverosi dove si vendono armi e armature. La maggior parte degli oggetti in vendita è di pessima qualità, ma uno di questi negozi è specializzato in armi di ottima fattura importate da tutto il Magnamund. Il tuo sguardo viene attratto dagli archi siyenesi e dalle spade di Lourden esposti in una ricca vetrina.

Se decidi di entrare nel negozio, vai al **237**.

Se preferisci proseguire lungo il North Watch Lane, vai al **147**.

Il tuo colpo micidiale mozza di netto la testa del serpente. Per diversi minuti il suo corpo potente continua a sferzare l'acqua, colorando la superficie di schiuma rossa, ma, non appena rimane immobile, viene trasportato via dalla corrente.

Fai cenno a Hulsta di seguirti mentre avanzi nelle acque verso la grata nel soffitto. Servendoti della tua Arte Ramastan della Difesa, riesci a vincere la resistenza delle incrostazioni che bloccano il bordo di ferro, poi spingi verso l'alto e con l'aiuto del tuo compagno riesci a spostare la grata. Hulsta ti passa rapidamente la lanterna e, mentre l'appoggi sul pavimento del tunnel, noti con sollievo che siete riemersi al di là del muro. Aiuti il tuo compagno ad uscire dalle acque gelate del fiume: Hulsta sta tremando incontrollabilmente e non riesce a muovere le gambe, completamente intirizzite dal freddo. Fai ricorso ai tuoi innati poteri curativi per infondere un po' di calore nei suoi muscoli paralizzati e rianimare la sua circolazione sanguigna (perdi 2 punti di Resistenza).

Non appena Hulsta riprende l'uso delle gambe, proseguite l'esplorazione del tunnel in direzione est. Avanzate per diverse centinaia di metri fino a quando, ad un certo punto, Hulsta ti chiama. Tiene in alto la lanterna e tu noti che il lavoro di muratura in questo punto è cambiato: una specie di cornice percorre l'arco del tunnel laddove i mattoni marrone si incontrano con grosse pietre color grigio scuro.

"Bene" dice Hulsta. "Stiamo passando sotto le fondamenta del Teschio di Tor. Secondo la mappa, questo tunnel conduce a un magazzino sotterraneo che si trova tre livelli sotto la superficie. Non dobbiamo avanzare ancora per molto... forse duecento passi".

Stai per proseguire quando, all'improvviso, senti echeggiare un cupo rombo e allo stesso tempo avverti che il pavimento è percorso da un tremito.

"Che cos'era?" domandi ansiosamente.

"Carri carichi di ferro, credo" risponde Hulsta. "Dobbiamo trovarci direttamente sotto la Porta Occidentale del Teschio".

Hulsta si ferma per sostituire la candela alla lanterna, e intanto tu gli chiedi cosa si aspetta di trovare alla fine del tunnel.

"La mappa indica un pannello segreto che si apre da entrambi i lati" dice. "Una volta raggiunto il pannello, io rimarrò nel tunnel ad aspettarti. Se venissi con te, ti sarei solo d'impaccio e l'ultima cosa che voglio è mettere a repentaglio la tua missione. Devi entrare nel Teschio di Tor da solo. Le sale di Vandyan si trovano nella torre interna e, da quello che sono riuscito a sapere, anche le rune sono lí. Le tengono in una sala sul..."

Le parole di Hulsta vengono cancellate da un rumore assordante. Il pavimento si scuote violentemente e tu vieni scagliato all'indietro, mentre il tunnel sobbalza e trema come per un violento terremoto. Una grande crepa si apre sul soffitto e Hulsta grida per il terrore mentre tonnellate di pietrisco e detriti si riversano su di voi. Guardi impotente mentre il tuo compagno viene sepolto dalle rocce.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 4 o meno, vai al **57**. Se è 5 o piú, vai al **244**.

125

Concentri i tuoi poteri mentali sull'eldenoriano e lasci partire un'ondata di energia psichica. Il soldato grida per il dolore e indietreggia, lasciando cadere la roccia e allontanandosi dal parapetto. Il masso cade in acqua a qualche metro di distanza dalla tua barca, sollevando grandi spruzzi, ma senza causare danno alcuno alla tua imbarcazione. Mentre scivoli sotto il ponte, senti gli altri eldenoriani ridere e farsi beffe del loro compagno e della sua mira disastrosa.

Vai all'**88**.



126

La prima ondata di Vorka avanza verso di te, calpestando l'ammasso di corpi che si trova in fondo alle scale. Estrai l'Arma Ramas e ti prepari al combattimento, sicuro di riuscire a respingere l'assalto dei rettili malvagi. Mentre salgono la scaletta di ferro, essi ti fissano con i loro freddi occhi gialli aprendo e chiudendo famelicamente le fauci velenose nel vano tentativo di intimorirti.

Vorka eccitati:

Combattività 44 Resistenza 41

Se vinci questo combattimento, vai al **160**.

127

Racconti al Capitano delle Guardie di essere in missione segreta per conto di Lord Vandyan e di non poter fornire altri dettagli, avendo giurato il segreto.

"Rispondo soltanto al nostro capo ed esigo di venire liberato immediatamente" dici con fare sicuro.

Il Capitano delle Guardie scoppia in una sonora risata, ma dall'occhiata che ti lancia capisci che ha qualche dubbio: forse potresti anche dire la verità.

"Controllerò la tua versione presso la polizia del Teschio di Tor. Fino a quando non troverò conferma, resterai nostro «ospite» qui nella torre".

Chiama due sentinelle e dice loro di portarti in cella fino a quando non avrà avuto il tempo di verificare la tua storia. Le sentinelle, che hanno l'ordine di chiudere la porta della cella, ma non di confiscarti armi o equipaggiamento, ti scortano in una stanzetta illuminata dalla luce del giorno che filtra attraverso un'unica finestrella munita di sbarre. Non appena i due se ne vanno, avvicini una sedia alla parete e ci sali sopra per dare un'occhiata fuori. Vedi i tetti di Duadon anneriti dalla cenere

e una stretta viuzza che corre parallela ai bastioni meridionali. Sai che devi assolutamente scappare prima che la storia che ti sei inventato venga scoperta, perciò ti metti subito in cerca di una via d'uscita.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **347**.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e desideri usarla, vai al **279**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **151**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **39**.

128

Posi l'orecchio sul ferro freddo della porta e senti un rumore simile al ribollire dell'acqua. Non distingui nessun altro suono, e i tuoi sensi Ramas ti dicono che nella stanza non c'è nessuno. Spingi la porta ed entri.

La stanza nella quale ti trovi assomiglia al laboratorio di un alchimista. I numerosi scaffali sono pieni di fiasche, contenitori di vetro collegati a tubicini anch'essi di vetro, bottiglie, ecc. In piccole ampolle trasparenti vedi ribollire sopra fiammelle bluastre dei liquidi colorati che coi loro vapori ammorbano la stanza con un acre puzzo pungente.

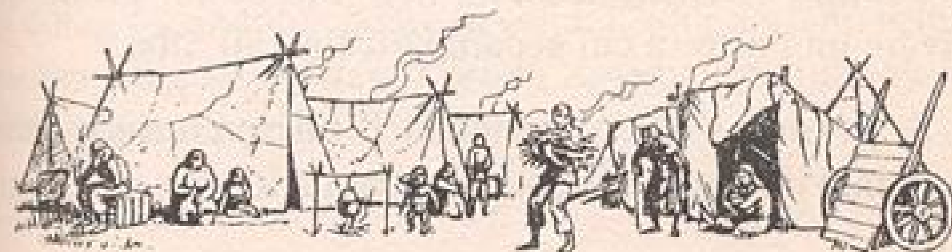
La tua attenzione viene attratta da alcune scansie sistemate lungo la parete, piene di centinaia di bottiglie e fiaschette etichettate contenenti polveri, granelli, fluidi e cristalli. Una rapida occhiata a questi contenitori ti rivela la presenza di quattro pozioni che conosci:

Gallowbrush (ciascuna dose induce ad un sonno di 1-2 ore)
Tintura di Graveweed (fatale se inghiottita)
Mokradon (causa cecità irreversibile negli esseri umani)
Volzoc (causa allucinazioni violente)

Se decidi di prendere qualcuna di queste pozioni, ricordati di annotarle sul Registro di Guerra come Oggetti dello Zaino.

Dopo aver lasciato il laboratorio, puoi esaminare la porta di fronte andando al **71**.

Oppure puoi proseguire lungo il corridoio andando al **173**.



129

Mentre corri lungo il tunnel, all'improvviso senti un grido di allarme alle tue spalle: "È un esploratore... fermiamolo!"

Credendoti un esploratore di Eldenora inviato sulle loro tracce, i tre estraggono le armi e partono al tuo inseguimento, decisi a impedirti di uscire vivo dal tunnel. Non appena raggiungi l'imbocco della miniera, estrai l'Arma Ramas e colpisci con forza il palo che sostiene il soffitto

del tunnel. Il legno marcito si spezza in due e diverse tonnellate di roccia cadono bloccando l'accesso al pozzo. Quando la polvere si è depositata, guardi e sorridi cinicamente: i tre eldenoriani dovranno scavare di buona lena per piú di un giorno se vorranno uscire dal loro nascondiglio.

Ti allontani e ti affretti verso la valle. Il crepuscolo si trasforma presto in buio totale, e hai percorso meno di un chilometro nella vallata quando, all'improvviso, questa termina davanti a un dirupo. A meno di cento metri verso ovest vedi una collinetta rocciosa con una base sporgente che si affaccia sul dirupo, mentre ad est la linea degli alberi segue il bordo della gola per molte miglia. Prima o poi dovrai calarti nell'impervia valle sottostante, ma, poiché non hai nessuna voglia di scendere lungo i fianchi scoscesi nel buio pesto, decidi di trovare un posto in cui accamparti fino all'alba.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione e hai raggiunto il rango di Grande Sentinella Ramas o piú, vai al **51**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **294**.

130

Passi rapidamente l'arma nella mano sinistra e punti la destra contro la testa del serpente. Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Rete* – ed ecco che un liquido denso e appiccicoso fuoriesce dalle tue dita tese e avvolge il serpente gigante proprio mentre esso sta per lanciarsi all'attacco. Il fluido colloso gli riempie la bocca e gli cola attorno al collo per poi attaccarsi alle pareti e al soffitto del tunnel e solidificarsi all'istante, immobilizzando cosí la creatura, impedendole di affondare le fauci velenose nel tuo petto.

Se decidi di attaccare il serpente, vai al **206**.

Se preferisci evitare il serpente mentre esso è immobilizzato nella tua rete magica, vai al **329**.

131

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Mano di Fuoco* – e punti il dito della mano destra verso il ladro che sta montando in groppa al suo cavallo. Senti un formicolio percorrerti il braccio e subito dopo un fascio di energia bianco-azzurra si inarca dalla punta del tuo dito e con un forte *crac!* colpisce l'uomo al collo, facendolo cadere di sella. L'eldenoriano rotola mollemente su se stesso prima di rimanere immobile, riverso a terra privo di vita.

Vai al **49**.

132

Il tuo colpo mortale manda l'Ogron ruzzoloni giú per la scala, addosso alle sentinelle eldenoriane che ti stanno inseguendo. I soldati schivano il corpo del mostro e fanno partire due frecce contro la tua schiena proprio nell'attimo in cui scompari oltre il cancello che dà su Cillan Square, il piazzale lastricato che corre attorno al Teschio di Tor.

La tempesta è passata e il cielo notturno è limpido e privo di nuvole, ma ciò non aiuta molto la tua fuga dalla te-

muta fortezza di Vandyan. La luna è piena, le strade e le case circostanti sono illuminate dai suoi raggi argentei. Raggiungi la piazza e volti immediatamente verso nord, nella speranza di imboccare la direzione giusta per fare ritorno a Flank Street. La piazza è gremita di corpi di Vorka, e molti cittadini di Eldenora hanno lasciato i loro letti per assistere a quel macabro spettacolo. Si riuniscono in capannelli agli angoli della strada e commentano a bassa voce la probabile sconfitta del loro capo.

Stai percorrendo il lato nord di Cillan Square quando, all'improvviso, senti un rumore che ti ghiaccia il sangue nelle vene.

Vai al **197**.

133

Avanzi carponi fino alla porta aperta, sbirci di sotto e vedi un sentiero di pietre grigie che conduce dalla fattoria al fienile. Non c'è scala, e la carrucola fissata a un sostegno di legno sopra la porta è priva di corda. Senti il figlio del fattore che sta salendo la scaletta, perciò irrigidisci i muscoli, ti infili nella porticina e ti prepari a un salto di piú di 10 metri.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **331**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **105**.

134

Imbocchi di corsa il ponte in direzione dell'arcata d'accesso alla torre, ma quando sei piú o meno a metà percorso, senti la campana del ponte suonare l'allarme. Un attimo dopo, una dozzina di guardie compare all'improvviso sul parapetto, sopra l'entrata della torre interna, e un terrore gelido ti serra il cuore quando vedi le balestre cariche puntate contro di te. Il sergente grida un ordine e un attimo dopo i dardi di acciaio ti colpiscono senza pietà.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, sul ponte levatoio del Teschio di Tor.

135

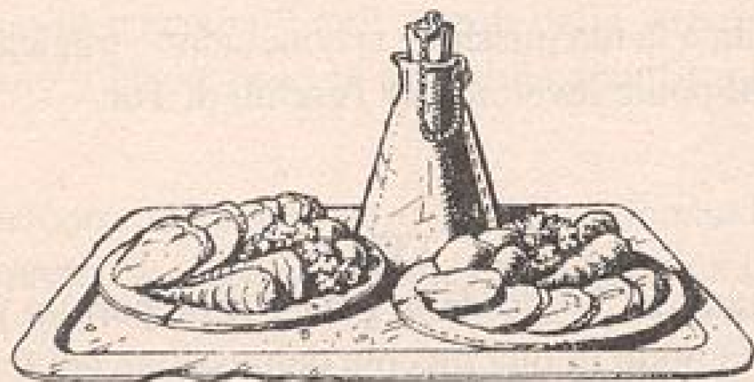
Ti allontani dal bordo della gola e ti prepari un giaciglio per la notte in una piccola depressione del terreno circondata da cinque alti pini. Il fondo morbido e muschioso costituisce un comodo letto, mentre speri che la folta coltre di rami intrecciati ti terrà all'asciutto. Stanco per il lungo viaggio, ti addormenti in un batter d'occhio, ma vieni svegliato di soprassalto di lí a un'ora dal boato assordante di un tuono.

Apri gli occhi e vedi che la pioggia cade incessante. I rami degli alberi ti hanno protetto dalla pioggia, ma il tuo rifugio non è affatto sicuro perché gli alti pini sono anche efficienti conduttori di energia elettrica. Ti stai alzando in piedi quando, all'improvviso, un lampo biforcuto colpisce la cima degli alberi. Vi è un'esplosione accecante di luce bianco-azzurra, e tu vieni bruscamente scagliato in aria dalla forza della scarica elettrica non appena questa colpisce il terreno.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, aggiungi 3 al numero che

hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2.

Se il totale è 4 o meno, vai al **67**.
Se va da 5 a 8, vai al **284**.
Se è 9 o piú, vai al **171**.



136

Estrai in fretta la Fiala Blu dalla tasca della tunica e togli il tappo. Il fluido gelatinoso ha un gusto dolciastro, ma percepisci subito gli effetti benefici che la pozione ha sui tuoi innati poteri psichici.

Senza nessun preavviso, la forma scura di Zorkaan avanza sempre piú veloce verso di te. Sollevi l'Arma Ramas e preghi Ishir affinché ti protegga dall'entità malvagia che sta per attaccarti.

Zorkaan il Divora-anime:
Combattività 58 Resistenza 46

La creatura è di solito immune a qualsiasi forma di attacco psichico. Però, grazie al contenuto della Fiala Blu, hai aumentato temporaneamente la forza dei tuoi poteri psichici. Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas, puoi usarla senza riserve in questo combattimento. Se la tua Arma Ramas è 'Alema' o 'Stella Ramas', aggiungi i punti in piú che ti derivano dalle sue proprietà uniche. Se però non possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, devi ridurre la tua Combattività di 3 punti (solo per la durata di questo combattimento).

Conduci questo combattimento al solito modo per tre scontri. Se sopravvivi a questa prima fase, puoi proseguire andando al **209**.

137

Hulsta impreca sottovoce quando vede che il tunnel davanti a voi è bloccato da un muro di grossi mattoni; solleva la lanterna, illumina la superficie irregolare e la malta vecchia di secoli, poi batte con la punta del pugnale sui mattoni e ascolta con orecchio esperto la nota bassa di rimando. "È spesso piú di due metri" mormora. "Ci vorrà del tempo per scavare e arrivare dall'altra parte".

Irritati ma non scoraggiati dalla presenza del muro, tu e Hulsta riflettete su come raggiungere il tunnel dall'altra parte del muro. Vi sono solo due possibilità: la prima è scavare un foro nel muro largo abbastanza per permettervi di infilarvi e passare dall'altra parte; la seconda è tornare indietro fino all'ultima grata, rimuoverla, calarsi nel fiume sottostante e farsi trasportare piú oltre dalla corrente. Potreste cosí passare sotto il muro e risalire nel tunnel attraverso la grata successiva.

Se decidi di scavare un foro nel muro, vai al **162**.
Se preferisci tentare di oltrepassare il muro per via d'acqua, vai al **214**.

138

La notte passa senza incidenti e tu ti svegli all'alba al verso acuto di un uccellino mattiniero. Mentre prepari la colazione servendoti di alcune delle provviste che Gwynian ti aveva messo nello zaino, all'improvviso senti un rumore di zoccoli provenire da sud. Gli alberi di questa zona sono molto fitti, perciò sali in cima ad una quercia nella speranza di ottenere una visione migliore della zona circostante. Attraverso la densa coltre di foglie autunnali, scorgi un sentiero che corre parallelo al fiume. Un movimento furtivo e lontano attira la tua attenzione: aguzzi la vista e vedi tre cavalieri che si avvicinano da sud. Due sono armati e indossano l'uniforme degli esploratori di Eldenora, ma il terzo indossa una tunica scarlatta e nera: i colori dell'esercito di Slovia. Ha le mani legate e sospetti che si tratti di un prigioniero di guerra.

A meno di cento metri a sud, il sentiero si allontana dagli alberi e corre lungo la riva del fiume per un breve tratto prima di inoltrarsi nuovamente nella foresta. Quando i cavalieri raggiungono questa parte della pista, scorgono la tua barca e fermano i cavalli. Uno degli eldenoriani rimane con il prigioniero, mentre l'altro scende per dare un'occhiata. Aspetti con pazienza che i tre si allontanino, ma vai in collera quando vedi che, per puro divertimento, il soldato appicca il fuoco alla tua imbarcazione. Estrai silenziosamente l'Arma Ramas e, non appena il piromane torna al suo cavallo, balzi fuori dal nascondiglio e attacchi i due soldati di sorpresa.

Esploratori eldenoriani:

Combattività 34 Resistenza 34

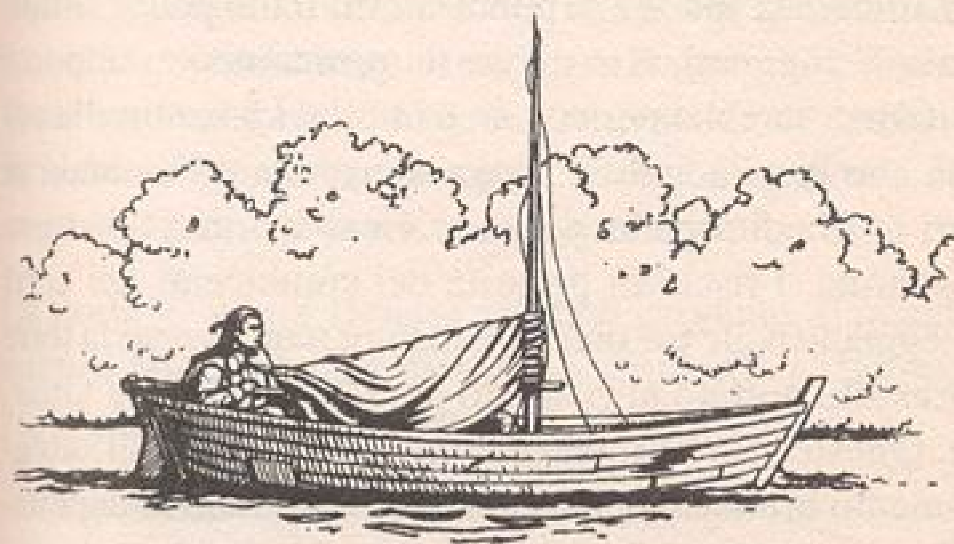
Grazie al fattore sorpresa, che è dalla tua parte, puoi ignorare qualsiasi perdita di resistenza che subisci durante i primi due scontri di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **348**.

139

Esci dall'armadio e senti i soldati augurare la buonanotte a Delissa mentre escono dal cancello posteriore. Quando è sicura che se ne sono andati, la donna ritorna rapidamente nella sala da pranzo e si chiude la porta alla spalle.

Vai al **10**.



140

Sali le scale e percorri un corridoio che immette in una magnifica sala di marmo, illuminata da una sfera baluginante sospesa a mezz'aria. Le pareti della sala sono decorate con bassorilievi rappresentanti scene di guerra,

scolpite di recente, celebranti le vittorie delle orde Vorka di Vandyan riportate contro gli eserciti delle Terre Libere. Su un tavolo, dall'altra parte della sala, vedi una scansia su cui sono posate tre fiale, ciascuna contenente un liquido colorato di consistenza gelatinosa: in una fiala c'è un liquido rosso, in un'altra un liquido giallo e in una terza un liquido blu.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas o del Raggio Ramas, vai al **349**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti psichiche, vai al **256**.

141

Quando non soddisfi le sue richieste, la sentinella piú alta sfodera la spada e la punta contro il tuo petto. "Mani in alto!" ruggisce, e tu ubbidisci prontamente: opporre resistenza sarebbe pericoloso e inutile. La sentinella ordina che la saracinesca venga abbassata e comanda ai carri in fila di aspettare mentre vieni scortato alla torre di guardia. I fischi di protesta dei conducenti dei carri echeggiano nelle tue orecchie mentre marci verso la torre per essere portato al cospetto del Capitano delle Guardie. Questi è un ufficiale dal naso a patata e dall'atteggiamento brutale e ordina alle due sentinelle di aspettare fuori mentre tu vieni interrogato. Dopo che i due se ne sono andati, egli prende nota del numero del tuo reggimento ricamato sulla manica della tua tunica e controlla sulla lista appesa al muro.

"La tua unità è di stanza nella pianura di Slovia a scopo di combattimento" dice con tono calmo e minaccioso a un tempo. "Farai meglio a fornirmi delle ottime spiegazioni per la tua presenza qui, altrimenti, per Naar, ti farò impiccare per diserzione".

Se possiedi l'Arte Superiore del Bardo e hai raggiunto il rango di Grande Difensore Ramas, vai all'**86**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **76**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **127**.

142

La tua risposta sembra soddisfare il sergente, il quale, in realtà, ti stava tendendo un tranello: sa benissimo che non c'è nessuna «Piazza dei Dragoni» nel centro di Luyen, né una bottega di un certo Daliem. Gli dici che forse sta scambiando Luyen con qualche altra città, ed egli ride: "Ma certo, ma certo. Volevo dire Kron. Mio cugino Daliem vive a Kron, non a Luyen".

La porta si apre e Delissa saluta il sergente, il quale vi augura buon viaggio mentre le sentinelle si fanno da parte per lasciarvi passare.

Vai al **325**.

143 *(fig. 8)*

Volgi le redini del tuo cavallo e ti allontani dalla strada, procedendo con cautela tra accampamenti Vorka e carri carichi di bagagli. Gli occhi giallastri e l'odore dei rettili a sangue freddo ti fanno venire la pelle d'oca. Disturbano anche il tuo cavallo, ed è solo grazie alla tua



(fig. 8) Il sergente ti fa cenno di unirti a loro.

arte Ramas del Controllo Animale che riesci ad evitare che la bestia scalci e si imbizzarrisca.

La notte serena porta con sé una distesa di brina che scintilla alla luce delle stelle, ma vedi che solo pochi fuochi sono stati accesi negli accampamenti. I Vorka non hanno bisogno di calore e i falò servono soltanto a riscaldare gli umani che li comandano. Percepisci che agli eldenoriani non piace affatto essere a contatto con i loro alleati e che quelli che sono stati assegnati agli accampamenti fuori le mura invidiano profondamente i loro compagni di stanza a Tekaro.

Stai passando accanto a un falò quando un rude soldato eldenoriano ti fa cenno di unirti al suo gruppo.

Se decidi di ignorare la richiesta del sergente e di proseguire tra gli accampamenti Vorka, vai al **188**.

Se decidi di fare come egli dice, puoi unirti a lui e ai suoi uomini andando al **249**.

144

Il dolore per la morte improvvisa di Hulsta ti colpisce come un martello da guerra in pieno petto. Per parecchi minuti rimani inginocchiato a fissare la sua ma no, sopraffatto dalla disperazione e dal senso di colpa. Quando alla fine sei in grado di continuare, ti alzi in piedi e rivolgi il saluto militare al corpo del compagno caduto. Poi reciti una preghiera rivolgendoti alla dea Ishir, affinché abbia cura della sua anima e giuri di portare a termine la missione. La rapida distruzione delle rune sarà il modo migliore per fare sí che il sacrificio di Hulsta non venga dimenticato.

Deciso piú che mai a compiere il tuo dovere, ti allonta-

ni dall'ammasso di rocce e detriti e prosegui lungo il tunnel in direzione est. Hai coperto meno di cento metri quando, all'improvviso, ti ritrovi davanti a un vicolo cieco. Ti vengono in mente le ultime parole di Hulsta, perciò esamini la parete con maggior attenzione e trovi un pannello segreto. A circa un metro da terra vedi una levetta che fuoriesce dalla parete di sinistra, ma, quando tenti di abbassarla, scopri che l'antico meccanismo è inceppato.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **269**.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e desideri usarla, vai al **176**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **48**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **189**.

145

Scivoli dentro la botola e ti cali nella sala sottostante. Hai appena toccato terra quando una delle guardie di Vandyan si precipita contro di te brandendo selvaggiamente l'ascia da guerra. Balzi istintivamente in alto per evitare quel goffo attacco e, quando sei ancora in aria, fai partire un calcio che colpisce l'eldenoriano in pieno mento. La forza del tuo colpo lo solleva da terra e lo fa stramazzare sul pavimento privo di sensi.

I dardi sfrecciano tutt'intorno a te, e uno di essi ti strappa la manica della tunica. Prima che gli arcieri abbiano il tempo di ricaricare le armi, ti affretti verso il bordo della fossa circolare e salti oltre la ringhiera. La tua caduta viene attutita dal corpo di un Vorka e perciò riesci a balzare immediatamente in piedi. Mentre corri verso l'arcata che si trova dall'altra parte della fossa, senti Vandyan gridare un ordine ai suoi soldati. Le frecce riprendono a volare attorno a te e alcune di esse ti passano pericolosamente vicino mentre ti abbassi e procedi zigzagando tra i corpi di Vorka e i detriti che ricoprono il pavimento.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2.

Se il totale ora è 3 o meno, vai al **118**.
Se va da 4 a 6, vai al **15**.
Se è 7 o piú, vai al **322**.

146

Fai ricorso alla tua Arte Superiore e ordini mentalmente al cagnolino di smetterla di abbaiare. L'animale ubbidisce immediatamente, si risistema comodamente sul letto di oro e denari e chiude gli occhi. Gli eldenoriani sembrano divertiti dal singolare comportamento del loro cane e continuano a parlarne fino a quando non finiscono la cena. Dopo di che decidono di seguire il suo esempio, spengono la candela e si stendono sul telone. Aspetti pazientemente che i tre si addormentino.

Se decidi di entrare nella grotta per esaminare il bottino mentre gli eldenoriani e il loro cane dormono, vai al **310**.

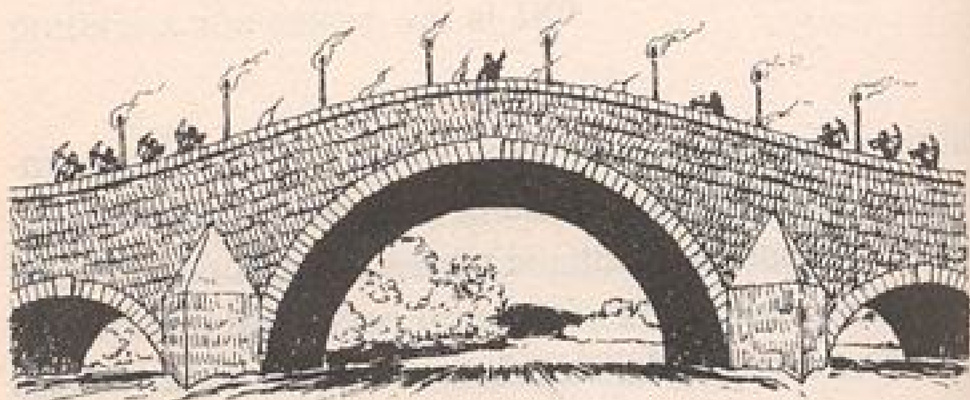
Se preferisci lasciare la miniera, vai al **213**.

147

La via termina in una piazza alberata situata vicino alla Porta Settentrionale. Al centro della piazza vedi un palo di ferro sul quale sono fissate delle frecce indicanti i nomi delle diverse vie che si dipartono dalla piazza, simili ai raggi di una ruota. Le tue speranze si riaccendono quando tra queste frecce ne scorgi una con il nome di 'Flank Street'. Senza indugiare un attimo, ti affretti in quella direzione.

Un attimo dopo avere imboccato la strada, noti un'insegna verde appesa sopra la porta di un negozio vicino; è a forma di botte e recita: IL BOTTAIO DI DUADON. Hai finalmente trovato il posto che cercavi! Tirando un sospiro di sollievo, spingi la porta ed entri.

Vai al **200**.



148

I tre meccanismi sono molto difficili da manipolare con il solo aiuto della tua Arte Ramastan della Difesa. Facendo ricorso al tuo sesto senso Ramas, ti concentri e cerchi di visualizzare i numeri che faranno scattare il lucchetto. Lentamente, la struttura dei tre meccanismi comincia a disegnarsi nella tua mente, ma i numeri che ti servono per farli muovere rimangono indistinti.

Alla fine capisci che la cifra che ti serve corrisponde alle risposte delle seguenti domande:

1. Quante sentinelle hai incontrato al tuo arrivo a Duadon?
2. Quante Arti Superiori si possiedono una volta raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas?
3. Quanti ponti erano ancora intatti all'arrivo del Nuovo Ordine dei Ramas a Quarlen?

Quando credi di avere calcolato correttamente le risposte, scrivile una dopo l'altra su un pezzo di carta e vai al paragrafo corrispondente al numero che hai cosí ottenuto.

Se il tuo calcolo è sbagliato o se non riesci a risolvere l'indovinello, vai al **248**.

149

Guidi la barca verso la riva sinistra e, dopo pochi secondi, senti la chiglia urtare il fondo fangoso del fiume. Un altro fischio acuto richiama l'attenzione dei Vorka, i quali ritornano di corsa verso il ponte. Servendoti delle tue facoltà Ramas della Mimetizzazione, riesci a scivolare fuori dalla barca e a nasconderti tra gli alberi senza essere visto. Mentre giaci a terra tra la vegetazione del sottobosco, osservi i Vorka che attraversano il ponte e scendono lungo la riva verso la tua barca. I loro occhi scintillano sinistramente nell'oscurità illuminata dalla debole luce della luna, e la vista delle loro zanne bianche ti fa correre un brivido gelido lungo la schiena. I tuoi sensi Ramas ti avvertono che questi antichi predatori sono cacciatori abilissimi, dotati di un fiuto sviluppatissimo.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, vai al **194**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **70**.

150

Automaticamente, le tue avanzate difese psichiche bloccano l'improvviso assalto mentale e proteggono la tua mente, risparmiandoti danni gravi: perdi 1 punto di Resistenza.

Il dolore svanisce a poco a poco, ma i tuoi sensi Ramas continuano a comunicarti la presenza di un grave pericolo: questa invisibile entità malvagia minaccia sia il tuo corpo che la tua mente. Non riesci nemmeno a vedere la creatura, ma ciò nonostante la sua vicinanza ti riempie il cuore di terrore. Poi d'un tratto scorgi fugacemente per la seconda volta un'ombra tra gli alberi e, allora, nel disperato tentativo di sfuggire all'ineffabile essenza nera, ti volti di scatto e cominci a correre.

Per proseguire, vai al **339**.

151

Reciti le parole dell'incantesimo del Regno Antico – *Pugno Invisibile* – e tieni il palmo della mano destra rivolto verso la finestrella. Senti un formicolio percorrerti il braccio, concentrarsi nel tuo palmo e poi, d'un tratto, un fascio di energia magica erompe verso le sbarre della finestra. La forza del tuo incantesimo riesce a spezzare di netto tre sbarre, aprendo un varco sufficiente a farti passare.

Per proseguire, vai al **27**.

152

Metti la pila di vestiti nell'armadio, poi entri e chiudi la porta. C'è una serratura attraverso la quale puoi vedere la porta della sala da pranzo e, mentre osservi con il fiato sospeso, vedi due soldati di Eldenora entrare, seguiti da un cane da caccia.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo animale, vai al **311**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **106**.



153

Il tuo cavallo carica coraggiosamente contro gli eldenoriani, i quali affondano le loro lance in un disperato tentativo di fermarti, riuscendo soltanto a ferirti alla gamba: perdi 3 punti di Resistenza.

Malgrado il dolore, riesci a rimanere in sella e a raggiungere la via principale. Fai ricorso alle tue innate facoltà curative per medicare la ferita e prosegui fino alla piazza che si trova alla fine della via che stai percorrendo. Parecchie strade si dipartono dalla piazza, e tu scegli quella meno affollata.

Imbocchi cosí un viale alberato che conduce nella piazza della Cattedrale di Tekaro. Vandyan ha convertito questo magnifico edificio in un dormitorio per le sue truppe e, mentre passi vicino alle porte aperte, vedi centinaia di soldati addormentati sul pavimento della navata centrale. Le sentinelle in piedi sui gradini ti guardano con sospetto mentre passi al trotto nella piazza gelata, perciò sproni dolcemente il tuo cavallo nel timore che gli eldenoriani ti possano fermare e chiederti qualcosa.

Alla fine di una strada fiancheggiata da botteghe e uffici arrivi alla porta occidentale della città. La sentinella lancia un'occhiata sospettosa al tuo cavallo e alla tua uniforme ma, vedendo che sei un esploratore, tira la catena che comanda il portale di legno di quercia. La porta si apre cigolando e tu la oltrepassi rapidamente e ti avvii lungo la strada che da essa si diparte. L'ampia pista corre parallela al Fiume Storn, e tu la segui per qualche miglio prima di guidare il tuo cavallo verso il fiume. Mentre ti avvicini alle acque impetuose, ti imbatti in una capanna derelitta situata nel bel mezzo di una macchia di meli, i cui rami sono stati completamente depredati dall'esercito invasore. La capanna è vuota, ma per terra c'è della paglia che potrà nutrire il tuo cavallo, perciò decidi di fermarti qui per le poche ore che mancano all'alba.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **272**.

154

Estrai in fretta la Fiala Gialla dalla tasca della tunica e togli il tappo. Il fluido gelatinoso ha un gusto salato, e con orrore percepisci immediatamente che esso ha effetti molto negativi sui tuoi innati poteri psichici.

Senza nessun preavviso, la forma scura di Zorkaan avanza sempre piú veloce verso di te. Sollevi l'Arma Ramas e preghi Ishir affinché ti protegga dall'entità malvagia che sta per attaccarti.

Zorkaan il Divora-anime:
Combattività 58 Resistenza 46

La creatura è immune a qualsiasi forma di attacco psichico. Il contenuto della Fiala Gialla ha momentaneamente annullato tutti i tuoi poteri psichici innati: riduci di 7 il tuo punteggio di Combattività per la durata di questo combattimento. Se la tua Arma Ramas è 'Alema' o 'Stella Ramas', aggiungi i punti in piú che ti derivano dalle sue proprietà uniche.

Conduci questo combattimento al solito modo per tre scontri. Se sopravvivi a questa prima fase, puoi proseguire andando al **209**.

155

Prosegui lungo il tunnel per diverse centinaia di metri fino a quando, ad un certo punto, Hulsta ti chiama. Tiene in alto la lanterna, e tu noti che il lavoro di muratura in questo punto è cambiato: una specie di cornice percorre l'arco del tunnel laddove i mattoni color marrone si incontrano con grosse pietre color grigio scuro.

"Bene" dice Hulsta. "Stiamo oltrepassando le fondamenta del Teschio di Tor. Secondo la mappa, questo tunnel conduce a un magazzino sotterraneo che si trova tre livelli sotto la superficie. Non dobbiamo avanzare ancora per molto... forse duecento passi".

Stai per proseguire quando, all'improvviso, senti echeggiare un cupo rombo e allo stesso tempo avverti che il pavimento è percorso da un tremito.

"Che cos'era?" domandi ansiosamente.

"Carri carichi di ferro, credo" risponde Hulsta. "Dobbiamo trovarci esattamente sotto la Porta Occidentale del Teschio".

Hulsta si ferma per sostituire la candela alla lanterna, e intanto tu gli chiedi cosa si aspetta di trovare alla fine del tunnel.

"La mappa indica un pannello segreto che si apre da entrambi i lati" dice. "Una volta raggiunto il pannello, io rimarrò nel tunnel ad aspettarti. Se venissi con te, ti sarei solo d'impaccio e l'ultima cosa che voglio è mettere a repentaglio la tua missione. Devi entrare nel Teschio di Tor da solo. Le sale di Vandyan si trovano nella torre interna e, da quello che sono riuscito a sapere, anche le rune sono lí. Le tengono in una sala sul..."

Le parole di Hulsta vengono cancellate da un rumore assordante. Il pavimento si scuote violentemente e tu vieni scagliato all'indietro, mentre il tunnel sobbalza e trema come per un violento terremoto. Una grande crepa si apre sul soffitto e Hulsta grida per il terrore, mentre tonnellate di pietrisco e detriti si riversano su di voi.

Guardi impotente mentre il tuo compagno viene sepolto dalle rocce.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 4 o meno, vai al **57**.
Se è 5 o piú, vai al **244**.

156 *(fig. 9)*

"Che Ishir sia lodata! Le mie preghiere sono state udite!" grida il prigioniero di Slovia quando i suoi carcerieri cadono sotto i tuoi colpi mortali. Scavalchi i corpi, ti avvicini, e l'uomo tende i polsi affinché tu possa tagliare la fune che li lega.

"La mia gratitudine eterna, signore" dice, mentre recidi le corde. Poi scende da cavallo e ti tende la mano in gesto di amicizia. "Mi chiamo Rouf" dice, visibilmente felice, mentre un sorriso gli illumina il volto abbronzato e segnato dalla fatica. "Quei furfanti di Eldenora mi hanno catturato nella pianura ad est di Tekaro due giorni or sono. Ero stato lasciato indietro a spiare i loro movimenti quando il mio reggimento si ritirò a Suentina. Mi sa che abbiamo qualcosa in comune, noi due. Operiamo entrambi oltre le linee nemiche, vero?"

Il gioviale sloviano ti aiuta a nascondere i corpi degli eldenoriani nel denso sottobosco. Durante questa operazione, ti chiede se sei un mercenario di Casiorn e, quando gli dici che sei un Ramas, egli rimane a bocca aperta. "Un signore Ramas... qui a Slovia! Che Ishir sia ringraziata! Forse, dopo tutto, la vittoria sarà nostra". Riveli a Rouf di essere in missione segreta e di dover raggiungere il Fiume Storn vicino a Tekaro il piú in



(fig. 9) Il prigioniero di Slovia tende i polsi legati.

fretta possibile. Egli ti offre il suo aiuto, ma ti avverte che la città di Tekaro è caduta nelle mani degli eldenoriani: questi hanno occupato la città, mentre migliaia di Vorka si sono accampati fuori le mura. Da Tekaro i soldati di Eldenora mandano rinforzi ai loro eserciti impegnati in battaglia nella pianura di Slovia, attraversata dal Fiume Suen. L'intera regione pullula di pattuglie nemiche, e ti sarà difficile evitarle nel tuo viaggio verso il Storn. Rouf ti suggerisce di indossare una delle uniformi degli eldenoriani morti e chiede di poterti accompagnare lungo la strada per Tekaro: suo zio vive nella foresta vicino al Fiume Quarl, a un giorno di cavallo da qui, ed è lí che vuole recarsi adesso che ha riacquistato la libertà.

Tu ti dici d'accordo, ti levi gli abiti da viaggiatore Ramas e indossi l'uniforme eldenoriana (metti gli abiti Ramas nello Zaino; dal momento che essi occupano uno spazio pari a due oggetti dello Zaino, se già possiedi il numero massimo di oggetti concesso, devi per forza rinunciare a due di essi). Dopo che ti sei cambiato, tu e Rouf montate in sella a due cavalli eldenoriani e tornate indietro lungo il sentiero in direzione sud, verso Tekaro.

Vai al **261**.

157

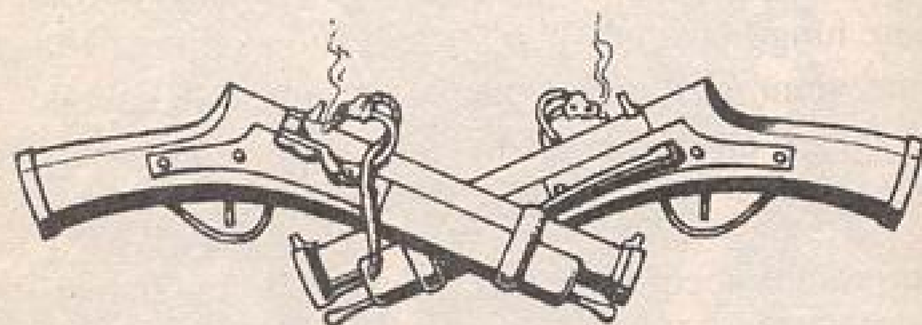
Combatti coraggiosamente contro il dolore che indugia ancora nel tuo corpo e nella tua mente dopo il terribile attacco mentale che hai subito e sollevi l'Arma Ramas in gesto di sfida. Percepisci che l'assalto che ha sferrato contro di te ha temporaneamente indebolito i poteri psi-

chici di Zorkaan: la creatura d'ombra si sta ritirando verso la runa per attingere da essa altra energia.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **282**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **264**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **92**.



158

Passi oltre il tavolo dello scriba, sali la scalinata fino al piano superiore e ti ritrovi in un corridoio fiancheggiato da statue di marmo. Una porta laccata di nero scintilla sul lato opposto del corridoio, assicurata da un lucchetto a combinazione numerica. Le tre placche di rame del meccanismo di chiusura sono sistemate a triangolo. Appoggi l'orecchio al centro del triangolo e, servendoti dei tuoi poteri Ramastan, riesci a sentire il suono delicato dei meccanismi che controllano le placche. Battendo su ciascuna placca il numero corretto di volte, il meccanismo scatta e il lucchetto si apre.

Capisci che il primo numero della sequenza corrisponde a quello del nome Ramas 'Falco'. Il secondo corrisponde al numero del suffisso 'Fedele'. E il terzo corrisponde al numero di Armi Ramas che ti è concesso portare con te.

Studia con attenzione questi dettagli. Quando pensi di avere indovinato la soluzione, vai al paragrafo corrispondente al numero che hai dato come risposta.

Nel caso la soluzione che hai dato sia sbagliata o se non riesci a dare una risposta all'indovinello, vai al **26**.

159

"Mi lascereste passare se donassi qualche Corona d'Oro alla torre di guardia?" chiedi, soppesando bene le parole. "Dipende da quante Corone d'Oro vorresti donare" dice la sentinella piú bassa. Ma il suo compagno è un tipo ben piú diretto che va subito al sodo senza tanti giri di parole. "Senti, soldato" grugnisce, "o ci dai 10 Corone d'Oro, oppure ti sbattiamo nella cella della prigione. O i soldi o la gattabuia, scegli tu!"

Se possiedi 10 Corone d'Oro da dare alle sentinelle, vai al **45**.

Se non possiedi Corone d'Oro a sufficienza o preferisci non cedere al ricatto, vai al **141**.

160

Hai respinto con successo la prima ondata di Vorka, ma un secondo gruppo di rettili, ancora piú numeroso, si sta riversando fuori dall'arcata che dà accesso all'armeria. Ciascuna di queste creature brandisce una spada e indossa un'armatura. La paura ti serra lo stomaco quando

capisci che si tratta dell'avanguardia di un intero reggimento di Vorka che Vandyan ti ha scagliato contro. Rivolgi ancora una volta l'attenzione alla campana, poiché soltanto distruggendo la runa puoi sperare di sconfiggere i Vorka.

Scendi fino a metà scala, poi balzi oltre la ringhiera e atterri sul pavimento della fossa circolare. Nel momento in cui tocchi terra, i Vorka disarmati che stanno difendendo la runa sibilano contro di te. Il loro verso minaccioso serve ad avvertire gli altri rettili armati delle tue intenzioni e infatti, un attimo dopo, li vedi affrettare il passo. Il cuore ti batte forte quando capisci che possono raggiungerti in meno di un minuto. Non c'è tempo per le esitazioni: devi agire subito. Con il grido di battaglia dei Ramas che ti sale alle labbra, ti lanci in avanti e attacchi i Vorka a guardia della runa.

Vorka difensori della Runa:
Combattività 40 Resistenza 35

Se vinci questo combattimento in cinque scontri o meno, vai al **187**.

Se vinci questo combattimento in sei scontri o piú, vai al **35**.

161

Sollevi il telone ed estrai rapidamente l'Arma Ramas. Quando ti vede, il Vorka emette un grido soffocato simile a un gorgoglio, ma, prima che abbia il tempo di dare l'allarme, tu sferri un primo colpo micidiale.

Vorka:
Combattività 38 Resistenza 36

Il Vorka è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Ramas).

Se vinci questo combattimento, vai al **255**.

162

Scavare un foro in questo muro antico è un'impresa lunga e laboriosa, e ci mettete piú di tre ore prima che l'apertura sia grande abbastanza per permettervi di passare dall'altra parte del tunnel.

In questo lasso di tempo, devi consumare un Pasto o perdere 3 punti di Resistenza. In questa particolare circostanza, non puoi servirti dell'Arte Superiore del Fiuto per sostituire il cibo.

Per proseguire, vai al **155**.

163

Estrai dallo Zaino la bomba al fosforo e la scagli contro i Vorka che stanno salendo la scaletta di ferro. La sfera piena di gas esplode ai loro piedi, facendo piovere sui primi sei rettili frammenti bianchi di metallo incandescente e gocce di olio bollente. Le creature colpite dall'esplosivo vengono scagliate all'indietro, trascinando con sé nella caduta altri Vorka che stavano salendo le scale dietro di loro. La tua arma mortale ha ritardato l'avanzata dei Vorka, ma non ha fermato il flusso di mostri armati che continuano ad uscire dall'armeria.

Ti affretti in cima alle scale e concentri lo sguardo sulla runa collocata sul fianco della campana. Soltanto di-

struggendo quella pietra del male riuscirai a eliminare la marea montante di Vorka. Vandyan intuisce le tue intenzioni e grida un ordine alle creature piú vicine alla campana. In risposta, i rettili serrano i ranghi e con i loro corpi formano un muro protettivo proprio davanti alla runa.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **24**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **277**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **126**.

164

Ti allontani in fretta dalla fattoria e prosegui in direzione nord attraverso campi aperti e un vecchio vigneto abbandonato. Ha smesso di piovere durante la notte, e un tiepido sole autunnale filtra tra alcuni squarci nelle nuvole. Un chilometro oltre il vigneto, scorgi una larga strada parzialmente nascosta da alte siepi e percorsa in entrambe le direzioni da colonne di carri dell'esercito di Eldenora. Aguzzi la vista e vedi che i carri che stanno dirigendosi a sud-est, verso il Fiume Storn, sono tutti carichi di provviste. I carri che viaggiano nell'opposta direzione, verso Duadon, sono quasi tutti vuoti.

Se decidi di raggiungere la pista e cercare di trovare un passaggio fino a Duadon a bordo di uno dei carri, vai al **247**.

Se preferisci aspettare che la strada sia libera e poi seguirla fino a Duadon a piedi, vai al **196**.

165

Intoni una nenia bassa e ripetitiva che proietti lungo il corridoio verso il carceriere. Dapprima l'uomo non sembra reagire al tuo canto soporifero, poi noti che comincia a sbadigliare ripetutamente. Dopo pochi minuti si siede sui gradini e china la testa sulle braccia conserte. Aspetti ancora un po' e poi avanzi silenziosamente lungo il corridoio. Il tuo canto magico ha sortito l'effetto desiderato: quando raggiungi le scale, il carceriere è profondamente addormentato. Mentre stai per salire al piano superiore, noti un mazzo di chiavi appeso alla cintura dell'uomo. (Se decidi di prendere le Chiavi delle Segrete, ricordati di annotarle sul Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che porti nella tasca della tunica.)

Per proseguire, vai al **98**.

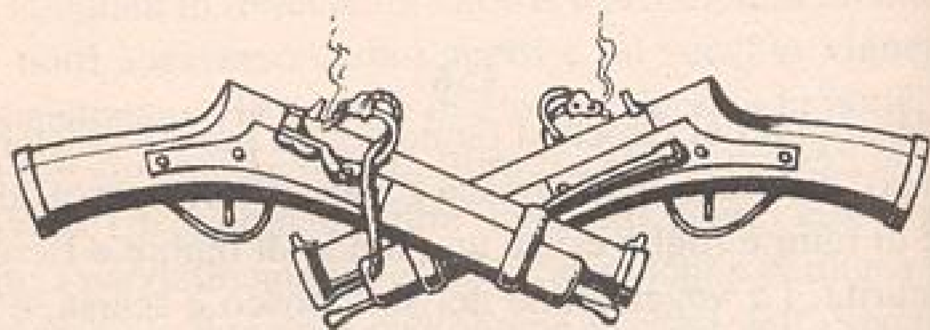
166

I densi pini del Grochod fanno a gara per conquistarsi un po' di luce e di aria fresca e sotto la loro spessa coltre di rami e foglie esiste un mondo di ombre e fresca oscurità. La vegetazione del sottobosco è scarsa, e il terreno è sassoso e friabile, cosa che non facilita affatto i tuoi passi. Avanzi a fatica su questo impervio terreno boschivo e ti tieni istintivamente a nord, seguendo le indicazioni delle tue innate facoltà Ramas. A mezzogiorno ti fermi e consulti la mappa: calcoli la tua posizione e giungi alla conclusione che ti ci vorranno almeno quattro giorni di cammino prima di raggiungere la Distesa di Demera, una regione coltivata a grano e vigneti che si stende dalle mura di Duadon fino alle rive del Fiume Storn.

È quasi buio quando, all'improvviso, ti trovi sul bordo di un dirupo. A meno di cento metri verso ovest vedi una collinetta rocciosa con una base sporgente che si affaccia sul dirupo, mentre ad est la linea degli alberi segue il bordo della gola per molte miglia. Prima o poi dovrai calarti nell'impervia valle sottostante, ma, poiché non hai nessuna voglia di scendere lungo i fianchi scoscesi nel buio pesto, decidi di trovare un posto in cui accamparti fino all'alba.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione e hai raggiunto il rango di Grande Sentinella Ramas o piú, vai al **51**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **294**.



167

Il cuore ti batte forte quando una delle sentinelle si avvicina all'armadio e tende la mano verso la maniglia. Temi che, aprendo la porta e guardando dentro, l'uomo scopra i vestiti, le armi e l'equipaggiamento che hai nascosto.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **33**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **332**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **295**.

168

"Va bene" dici sottovoce, "li attaccheremo. Ma tu seguimi, intesi?"

Rouf fa cenno di sí con il capo ed estrae l'arma, una spada rubata a uno dei suoi carcerieri. Poi ti segue davanti alla capanna, dove vi appostate ai lati della porta. Servendoti della tua Arte Ramas dell'Interpretazione, imiti la rude voce di un ufficiale eldenoriano e gridi: "Avanti, uscite di là, buoni a nulla!"

Temendo di essere stati sorpresi in flagrante da uno dei loro ufficiali, i tre eldenoriani lasciano cadere il bottino e si dirigono alla porta. Due di essi vengono atterrati senza pietà dalle vostre lame, ma il terzo se ne scappa da una porta laterale per raggiungere il cavallo e fuggire. Rouf entra di corsa nella capanna e si affretta a slegare gli zii, ma tu sei ansioso di non farti scappare l'eldenoriano sopravvissuto. Se riuscisse ad andarsene, potrebbe dare l'allarme.

Se possiedi un arco e desideri usarlo, vai al **6**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **131**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **342**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **230**.

169

Estrai la pozione di Volzoc dallo Zaino e la versi con cautela sopra le fette di carne fredda. Poi copri la carne con le verdure per mascherarne il gusto e porti il vassoio alle sentinelle di guardia alla Sala delle Rune. I due soldati posano le lance contro il muro e sollevano le visiere dell'armatura quando ti vedono arrivare.

"Dov'è Gragov?" chiede una delle sentinelle, mentre posi il vassoio del cibo su un tavolino accanto alla porta.

"È malato" rispondi.

"Spero che non sia a causa di qualcosa che ha mangiato!" scherza l'altra sentinella.

Senti i due soldati consumare la cena mentre ripercorri il corridoio verso le scale di ferro. Quando arrivi in fondo alla rampa, aspetti che la pozione faccia effetto. Dopo qualche minuto, senti le sentinelle gridare mentre le loro menti si riempiono di allucinazioni terrificanti. Senti un clangore di metallo che sbatte contro metallo, poi grida di dolore e paura e, alla fine, un gran frastuono seguito da un lungo silenzio. A quel punto sali le scale e vedi davanti alla porta i corpi senza vita delle due sentinelle. Convinti dagli effetti della pozione che il loro compagno si stava trasformando in un mostro, i due si sono uccisi a vicenda.

Vai al **120**.

170

Ci metti quasi un minuto ad aprire il lucchetto. Quando senti il lieve *click*, sei cosí sollevato che non ci pensi su un attimo e apri immediatamente la porta. All'improvviso, il tuo sesto senso Ramas ti avverte della presenza di un grande cane da guardia... volgi lo sguardo, ed ecco che vedi scintillare nell'oscurità le sue fauci spalancate.

Se decidi di chiudere immediatamente la porta, vai al **283**.

Se preferisci lasciarla aperta ed estrarre l'Arma Ramas, vai al **312**.

171

Istintivamente ti tuffi lontano dagli alberi, e le tue reazioni fulminee ti risparmiano ferite gravi. Il lampo penetra nel terreno quando tu sei ancora in aria: eviti di venire colpito dalla potente scarica elettrica, che brucia completamente i rami e il tronco dei pini.

Per proseguire, vai al **324**.

172

Gridi per il dolore e cadi in ginocchio quando una palla di piombo ti penetra nel braccio sinistro e ti si ferma contro l'osso: perdi 4 punti di Resistenza.

Servendoti delle tue Arti curative Ramastan, fermi rapidamente il flusso di sangue che fuoriesce dalla ferita e poi percorri, un po' carponi, un po' barcollando sulle gambe incerte, i pochi metri che ti mancano per raggiungere l'accogliente oscurità del vicolo. Imprechi contro la sfortuna, dal momento che l'imprecisione delle pistole Bor è nota a tutti, soprattutto se chi tira si trova in groppa a un cavallo. Almeno ti consoli al pensiero che

gli altri dodici proiettili che avevano come bersaglio la tua schiena ti hanno tutti mancato di molto.

Vai al **77**.

173

Piú avanti lungo il corridoio, ti imbatti in un'altra porta nella parete di sinistra. Le grida pietose di un uomo morente ti costringono a fermarti di scatto e, quando sbirci dentro, i tuoi timori peggiori trovano conferma: quella è una sala delle torture. Due carcerieri stanno interrogando un prigioniero incatenato alla parete. Il suo corpo emaciato è illuminato dal debole baluginio di un braciere pieno di carbone ardente e, mentre i due crudeli soldati applicano le proprie arti sinistre al corpo del poveretto, questi grida per un'ultima volta. Imprecando volgarmente, i due sciolgono il cadavere dalle catene e lo trasportano verso la porta. Corri velocemente lungo il corridoio e ti nascondi nei pressi di una porticina che si trova vicino alla scalinata; da qui vedi i carcerieri lasciare la stanza con il loro triste carico e, mentre i due sono occupati a sistemare il cadavere della loro vittima, lasci il tuo nascondiglio e ti affretti su per le scale.

Vai al **198**.

174

Il rumore della zuffa mette in allerta gli altri Vorka, i quali si precipitano a investigare. Indietreggi rapidamente tra gli alberi e usi la tua Arte Ramas dell'Interpretazione per coprire le tue tracce mentre giri attorno ai Vorka e torni alla riva del fiume. Le creature hanno ispezionato la barca e preso le provviste, ma non hanno danneggiato lo scafo né hanno lasciato delle sentinelle. Entri in barca e, spingendoti con un remo, ti allontani dalla riva. Mentre la tua imbarcazione scivola verso il centro del fiume, all'improvviso senti un grido levarsi dal ponte di pietra: gli eldenoriani ti hanno visto e stanno preparando gli archi.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione e hai raggiunto il rango di Grande Maestro Superiore, vai al **321**.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **201**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, o preferisci non usarle, o non hai raggiunto il rango di addestramento Ramas richiesto, puoi remare con la corrente per aumentare la velocità (vai al **117**), oppure puoi abbandonare la barca e tentare di oltrepassare il ponte nuotando sott'acqua (vai al **185**).

175

Mentre la maledizione di Vandyan echeggia tra le alte pareti della sala, la superficie trasparente della campana ancora intatta comincia a risplendere. Un attimo dopo senti una grande esplosione, ed ecco che la campana di cristallo si disintegra. La runa collocata sopra la sua superficie rimane intatta, sospesa a mezz'aria, ma la colonna di nebbia nera che si trovava al suo interno comincia a vorticare come un piccolo tornado. Dal suo centro scuro proviene un orrendo grido acuto, e il cuore ti manca un battito quando all'improvviso ti ricordi di avere già sentito quel suono spaventoso. L'ombra nera

è Zorkaan il Divora-anime, l'entità che hai incontrato nella radura della Foresta di Grochod, la presenza malvagia che avevi disturbato mentre si cibava dei resti spirituali dei prigionieri di Slovia uccisi e sepolti nella radura. L'ombra di Zorkaan aumenta di velocità, e tu capisci che essa sta traendo energia vitale dalla runa per poterti attaccare con tutta la potenza dei suoi devastanti poteri psichici.

Se possiedi la Fiala Rossa e desideri usarla, vai al **182**.
Se possiedi la Fiala Blu e desideri usarla, vai al **136**.
Se possiedi la Fiala Gialla e desideri usarla, vai al **154**.
Se non possiedi nessuna di queste fiale o decidi di non usarle, vai al **75**.

176

Fai ricorso alla tua Arte Superiore della Difesa e impieghi il suo potere per smuovere la polvere e la sporcizia accumulatesi sulla leva nel corso dei secoli. Nubi di polvere bianca si levano dalla fessura nel muro quando sollevi e abbassi la leva per la seconda volta: sei riuscito a rimettere in funzione il meccanismo di apertura in un batter d'occhio.

Vai al **250**.

177

Il tuo colpo finale fa perdere i sensi al figlio del fattore. Mentre il giovane cade a terra, rinfoderi l'Arma Ramas e parti di corsa verso il cancello d'entrata della fattoria.

Vai al **164**.

178 *(fig. 10)*

"Ah sí?" risponde il sergente, eccitato. "Be', è assai strano, specialmente perché mio cugino vive a Kron e non a Luyen. Ed è ancora piú strano, dal momento che non esiste nessuna Piazza dei Dragoni a Luyen!"

Con un'esclamazione rabbiosa, il sergente sguaina la spada e la punta contro una finestra della torre. "Cala la saracinesca!" grida. "E arrestateli entrambi!"

Reagisci immediatamente dando una pacca sul sedere del cavallo di Delissa. Il colpo improvviso fa scattare in avanti il cavallo, che si dirige verso la saracinesca sollevata ormai a meno di metà. Delissa si appiattisce sul collo del cavallo e passa sotto la saracinesca per un soffio. Tu la segui senza indugio e, proprio nell'attimo in cui il tuo cavallo oltrepassa la pesante grata di ferro, questa si abbassa di colpo con un forte rimbombo, impedendo cosí al sergente e ai suoi soldati di inseguirvi.

Mentre galoppate in direzione nord, sentite l'allarme della torre di guardia risuonare tra i campi e tra gli alberi. La strada davanti a voi passa in mezzo a due collinette erbose prima di salire verso un pianoro coltivato e attraversato da canali di irrigazione. Vi state avvicinando alle collinette quando noti due unità di cavalieri armati, posizionate l'una di fronte all'altra sui due lati della strada. I cavalieri indossano temibili armature nere, decorate con teschi e dragoni scarlatti, e i loro cavalli sono protetti da placche di ferro brunito che scintillano come fuoco liquido alla luce del sole che sta tramontando.

"Sinistrari!" grida Delissa mentre la raggiungi. "Stammi vicina e seguimi!" rispondi. Poi affondi i talloni nei



(fig. 10) Due unità di cavalieri armati scendono lungo i fianchi delle colline.

fianchi del cavallo e galoppi piú veloce che puoi. Mentre vi avvicinate allo spazio sempre piú ristretto che separa le due unità di cavalieri nemici, estrai l'Arma Ramas da sotto le pieghe del tuo travestimento. "Per Sommerlund e per i Ramas!" gridi. Mentre i Sinistrari serrano i ranghi, fai partire un fendente micidiale contro il cavaliere piú vicino.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con il tipo di Arma Ramas che stai brandendo, aggiungi 2. Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, aggiungi 1.

Se il totale è ora 3 o meno, vai al **300**.
Se è 4 o piú, vai all'**80**.

179

Reciti mentalmente le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Comando Mentale* – e ordini al sergente di comandare ai suoi uomini di lasciarti passare. L'uomo ubbidisce meccanicamente, e i soldati lo guardano senza capire. Capisci che gli uomini non osano discutere l'ordine del loro capo e, mentre essi abbassano lentamente le lance, sproni il cavallo senza indugiare un attimo e ti dirigi al galoppo verso la piazza.

Vai al **121**.

180

Preoccupato che il cane da caccia scopra le uniformi e l'equipaggiamento che hai nascosto nell'armadio, fai

ricorso alla tua Arte Ramastan del Controllo Animale per bloccargli il senso dell'olfatto. Il cane si guarda attorno confuso e rifiuta di allontanarsi dalla porta della sala, nonostante il soldato che lo tiene al guinzaglio lo strattoni con forza. Alla fine, imprecando contro la testardaggine della bestia, l'uomo lascia cadere il guinzaglio e si mette a ispezionare la sala e le stanze adiacenti, aiutato dall'altra sentinella.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 3 o meno, vai al **167**.
Se è 4 o piú, vai al **192**.

181

Ti nascondi sotto il fieno e aspetti trattenendo il respiro, mentre il figlio del fattore sale lentamente le scale. Lo senti arrivare in cima e avvicinarsi verso il tuo nascondiglio. Il giovane comincia a spostare il fieno con il forcone e a farlo cadere di sotto: lavora sodo e tu capisci che non si è accorto della tua presenza. In pochi minuti ha spostato la gran parte del fieno: non gli restano che pochi mucchi, pericolosamente vicini a dove ti trovi tu.

Se decidi di rimanere dove sei, vai al **315**.
Se pensi che sia troppo pericoloso rimanere qui e vuoi tentare la fuga attraverso la porticina, vai al **16**.

182

Estrai in fretta la Fiala Rossa dalla tasca della tunica e togli il tappo. Il fluido gelatinoso ha un gusto pungente, ma percepisci subito gli effetti benefici che la pozione ha sui tuoi innati poteri psichici.

Senza nessun preavviso, la forma scura di Zorkaan avanza sempre piú veloce verso di te. Sollevi l'Arma Ramas e preghi Ishir affinché ti protegga dall'entità malvagia che sta per attaccarti.

Zorkaan il Divora-anime:
Combattività 58 Resistenza 46

La creatura è immune a qualsiasi forma di attacco psichico. Se la tua Arma Ramas è 'Alema' o 'Stella Ramas', aggiungi i punti in piú che ti derivano dalle sue proprietà uniche. Inoltre, grazie al contenuto della Fiala Rossa, hai aumentato la forza delle tue difese psichiche. Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, aggiungi 3 al tuo punteggio di Combattività (per la durata di questo combattimento).

Conduci questo combattimento al solito modo per tre scontri. Se sopravvivi a questa prima fase, puoi proseguire andando al **209**.

183

Lasci il deposito, ripercorri il corridoio buio fino alla sala illuminata dal bagliore dei forni e risali la rampa. Al tuo ritorno nella sala d'ingresso, lo scriba solleva gli occhi dalla pergamena e ti osserva con sguardo inquisitorio.

"Chi cerchi, soldato?" chiede.

"Il Capitano Dvedka" rispondi in fretta. Mostri la mappa che hai sottratto all'araldo. "Devo consegnargli questa".

Lo scriba osserva la mappa e poi, con voce arrogante, ti dice: "Dvedka è nella Sala del Consiglio di Guerra. Laggiú." e indica con la penna d'oca il portale che si trova alla sinistra dell'arcata di accesso. Lo ringrazi per l'aiuto e ti avvii.

Vai al **314**.



184

Entri con cautela nel pozzo e segui le impronte sul fondo del tunnel. Sei sceso per poche centinaia di metri quando, all'improvviso, senti delle voci. Ti fermi, ascolti, e capisci che si tratta di tre eldenoriani. Dagli scampoli di conversazione che riesci a sentire, vieni a sapere che i tre sono disertori dell'esercito di Vandyan accampato a Tekaro.

Se decidi di abbandonare l'esplorazione della miniera e tornare fuori, vai all'**85**.

Se preferisci proseguire verso le voci, vai al **12**.

185

Trai un profondo respiro e ti tuffi nelle acque fredde e scure del Quarl. La corrente ti aiuta a raggiungere rapidamente il ponte e, quando ti trovi sotto l'arco centrale, emergi per riempire d'aria i polmoni, poi ti rituffi veloce e prosegui sott'acqua.

Quando ti trovi a quasi trecento metri dal ponte, ritorni in superficie e nuoti verso riva. La tua barca è andata a sbattere contro un pilastro del ponte, e gli eldenoriani sono troppo occupati a tentare di recuperarla per accorgersi di te. Raggiunta la riva, esci in fretta e ti addentri nel bosco. Quando tra te gli eldenoriani ci sono piú di cinque chilometri di distanza, ti fermi a riposare per qualche ora nel comodo incavo di un tronco di quercia. La notte trascorre senza incidenti e all'alba vieni destato dal canto di un uccello dei boschi. Attraverso la densa coltre di foglie autunnali, scorgi un sentiero che corre parallelo al fiume. Un movimento furtivo e lontano attira la tua attenzione: aguzzi la vista e vedi tre cavalieri che si avvicinano da sud. Due sono armati e indossano l'uniforme degli esploratori di Eldenora, ma il terzo indossa una tunica scarlatta e nera: i colori dell'esercito di Slovia. Ha le mani legate e sospetti che si tratti di un prigioniero di guerra. La perdita della tua barca minaccia di ritardare il tuo arrivo a Tekaro di parecchi giorni. Con questo pensiero in mente, decidi di tendere un'imboscata ai cavalieri eldenoriani e di catturare i loro cavalli.

Dal nascondiglio tra gli alberi che affiancano il sentiero, aspetti fino a quando i cavalieri non sono vicini, poi fai ricorso ai tuoi poteri Ramastan del Controllo Animale

e comandi ai cavalli di fermarsi. Le bestie rallentano e si fermano malgrado i tentativi dei cavalieri di farli procedere. Estrai silenziosamente l'Arma Ramas e, non appena gli eldenoriani smontano di sella, balzi in avanti e li prendi di sorpresa.

Esploratori eldenoriani:
Combattività 34 Resistenza 34

Grazie al fattore sorpresa che è dalla tua parte, puoi ignorare qualsiasi perdita di resistenza che subisci durante i primi due scontri di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **156**.

186

Il calore soffocante del laboratorio ti colpisce come un martello non appena varchi la soglia. Uno degli artigiani ti fa cenno di aspettare mentre apporta i tocchi finali a una piccola sfera di vetro sulla quale sta lavorando. Le scansie sono piene di centinaia di sfere simili, e quando ne raccogli una, scopri che contiene una mistura di nafta e fosforo sotto forma di gas. In questo laboratorio si fabbricano bombe al fosforo per l'esercito di Vandyan, e sulle scansie attorno a te ce ne sono abbastanza per incenerire una piccola città (se decidi di prendere una Bomba al Fosforo, annotala sul Registro di Guerra come Oggetto dello Zaino).

Scosso da quanto hai appena scoperto, decidi di non aspettare che l'artigiano finisca la sua opera. Ti volti ed esci in strada.

Per proseguire, vai al **34**.

187

Carichi contro il muro di Vorka e colpisci la runa con effetto devastante. Vi è un'esplosione tremenda e uno spruzzo di scintille giallo-verdi erompe dalla pietra malvagia non appena questa viene distrutta dalla tua lama. Un attimo dopo, la campana viene inghiottita da lingue di fiamme arancione e tu vieni scagliato all'indietro mentre le schegge di pietra cadono tutt'intorno a te. Quando la pioggia di detriti finisce, ti volti e contempli gli effetti della terribile esplosione.

Pozze di fuoco tremolano tra le schegge che punteggiano il pavimento della fossa, mentre i Vorka che venivano creati all'interno della campana giacciono scomposti e privi di vita tra le rovine brucianti. La vista di quella devastazione è sconvolgente, ma, malgrado ciò, provi una sorta di esaltazione quando capisci che la distruzione della runa ha anche eliminato d'un sol colpo tutti i Vorka emersi dalla campana maledetta.

Vai al **202**.



188

Fai finta di non avere sentito le parole del sergente e prosegui senza fermarti. Senti l'eldenoriano imprecare,

dopo di che vedi un tizzone ardente volare ad arco sopra di te, mancarti per poco e cadere, spegnendosi, tra mille scintille sul terreno gelato. Le imprecazioni del sergente echeggiano tra i campi mentre attraversi al galoppo leggero l'accampamento e ti dirigi verso il nastro argentato del Fiume Storn che scintilla alla luce delle stelle.

Raggiungi una pista che corre parallela allo Storn e la segui per qualche miglio prima di guidare il cavallo verso il fiume. Mentre ti avvicini alle acque impetuose, ti imbatti in una capanna derelitta situata nel bel mezzo di una macchia di meli, i cui rami sono stati completamente depredati dall'esercito invasore. La capanna è vuota, ma per terra c'è della paglia che potrà nutrire il tuo cavallo, perciò decidi di fermarti qui per le poche ore che mancano all'alba.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **272**.

189

Esamini la leva e scopri perché essa non apre piú il pannello segreto: il meccanismo di apertura è completamente bloccato dalla polvere e dalla sporcizia accumulatesi nel corso dei secoli. Cominci a pulire attorno alla leva, ma è un'operazione lunga e difficile e, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, mentre armeggi attorno al meccanismo devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Grazie alla tua perseveranza, riesci a eliminare la polvere e la sporcizia e ti prepari quindi ad abbassare la leva per la seconda volta.

Vai al **250**.

190

Ti affretti in cima alle scale e concentri lo sguardo sulla runa collocata sul fianco della campana. Soltanto distruggendo quella pietra del male riuscirai a eliminare la marea montante di Vorka. Vandyan intuisce le tue intenzioni e grida un ordine alle creature piú vicine alla campana. In risposta, i rettili serrano i ranghi e con i loro corpi formano un muro protettivo proprio davanti alla runa.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai all'**84**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **217**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **304**.

191

Nell'attimo in cui entri nella radura, la tua Arte Ramastan della Divinazione ti avverte che in questo posto, molto di recente, è stato perpetrato un crimine orribile. Chiudi gli occhi, ti concentri, ed ecco che a poco a poco la tua mente si riempie di immagini terribili. Sotto il terreno della radura giacciono i corpi di migliaia di prigionieri di Slovia, catturati alla caduta di Tekaro e portati qui dalle guardie di Eldenora per essere giustiziati

dai crudeli Vorka. La radura è la loro fossa comune, e tu riesci a percepire una fortissima presenza psichica. Questa è per gran parte formata dai residui spirituali delle anime dei poveri innocenti qui assassinati, ma vi è anche qualcos'altro... qualcosa di invisibile eppure di assolutamente malvagio.

Il tuo cuore sobbalza quando, all'improvviso, ti rendi conto che un'entità malvagia è giunta qui per pascersi dei resti psichici dei prigionieri uccisi. L'entità è ancora qui e minaccia la tua vita... adesso, in questo preciso istante!

Apri immediatamente gli occhi e per una frazione di secondo intravedi una forma scura tra gli alberi. Cerchi di concentrarti quando, all'improvviso, la tua testa si riempie di un dolore accecante: è il risultato di un potente attacco psichico.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **150**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **61**.

192

Le sentinelle ispezionano in fretta la sala e le stanze adiacenti. Per fortuna, nessuno dei due pensa di guardare nell'armadio, dove sono nascosti i tuoi vestiti e l'equipaggiamento. Quando sono sicuri di non aver lasciato nulla di intentato, abbandonano la ricerca e se ne vanno, trascinandosi dietro il cane. Delissa rimane nel cortile e aspetta fino a quando non se ne sono andati, poi ritorna di sopra e si chiude la porta alle spalle.

Vai al **10**.

193

La vista del cane che giace privo di sensi vicino alla porta posteriore conferma l'esattezza delle tue facoltà Ramastan. Hulsta è sbalordito: non aveva idea che il negozio fosse sorvegliato e si scusa per non aver controllato prima. "Lascia perdere" dici, "spero solo che non ci siano altre brutte sorprese, una volta dentro".

Entri con cautela nel negozio scavalcando il cane da guardia e ti ritrovi in una cucina, ti assicuri che non ci sia nessuno, poi fai cenno a Hulsta di entrare e di chiudere la porta.

Una volta dentro, la tua guida si muove velocemente verso un'altra porta e la apre. Al di là di questa vedi una rampa di scale che conduce nella cantina sottostante. Prima di avviarsi, Hulsta si ferma ad accendere la lanterna; poi comincia a scendere.

Vai al **344**.

194

Fai ricorso alle tue avanzate facoltà Ramas per mascherare l'odore del tuo corpo, mentre i primi Vorka arrivano di corsa, si avventano sulla tua barca e attaccano le provviste nascoste sotto il telone. I Vorka che arrivano troppo tardi per prendere parte all'inaspettato banchetto sfogano la propria ira sulla barca stessa, e tu rimani sbalordito dalla velocità e dalla ferocia del loro attacco, che in pochi secondi riduce la tua imbarcazione a un ammasso di schegge di legno.

Osservi in silenzio mentre i Vorka tornano al ponte e lo riattraversano rapidamente. L'incidente sembra aver

eccitato le sentinelle eldenoriane: riesci a sentire distintamente le loro risa e le imprecazioni selvagge. Decidi di aspettare che il momento di agitazione sia passato, prima di lasciare il tuo nascondiglio. Durante l'attesa devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza (non puoi servirti della tua Arte Superiore del Fiuto in questo particolare frangente).

Per proseguire, vai al **211**.



195

Estrai la pozione di Graveweed dallo Zaino e la versi con cautela sopra le fette di carne fredda. Poi copri la carne con le verdure per mascherarne il gusto e porti il vassoio alle sentinelle di guardia alla Sala delle Rune. I due soldati posano le lance contro il muro e sollevano le visiere dell'armatura quando ti vedono arrivare.

"Dov'è Gragov?" chiede uno dei due, mentre posi il vassoio del cibo su un tavolino accanto alla porta.

"È malato" rispondi.

"Spero che non sia a causa di qualcosa che ha mangiato!" scherza l'altra sentinella.

Senti i due soldati mangiare mentre ritorni lungo il corridoio verso le scale di ferro. Quando arrivi in fondo alla rampa, aspetti che la pozione faccia effetto. Dopo qualche minuto senti uno schianto metallico, allora sali le scale e dai un'occhiata. La pozione ha funzionato: davanti alla porta giacciono i corpi senza vita delle due sentinelle.

Vai al **120**.

196

Nell'ora successiva, il traffico diminuisce sensibilmente fino a cessare del tutto. Allora raggiungi la strada e la segui in direzione nord-ovest. A mezzogiorno, avendo coperto piú di 10 chilometri, ti fermi per raccogliere delle bacche che crescono sulle rive di un ruscello vicino. Mentre mangi, scorgi due cavalieri avvicinarsi da nord. Aguzzi la vista e vedi che si tratta di due esploratori di Eldenora che indossano uniformi simili alla tua. Ti guardi attorno in cerca di un nascondiglio, ma ormai è troppo tardi: i due ti hanno visto e stanno cavalcando al galoppo verso di te. Ti allontani dal ruscello e ti porti in mezzo allá strada, levando un braccio in gesto di saluto. Speri che l'audacia del gesto, assieme alle tue Arti Ramas, ti aiutino a superare questo spiacevole imprevisto.

Gli esploratori tirano le redini e ti guardano sospettosi.

"Dov'è il tuo cavallo?" chiede il piú anziano.

"Ha perso un ferro e si è azzoppato" rispondi. "L'ho lasciato in una fattoria 10 chilometri piú in giú lungo la strada. Sto cercando di raggiungere Duadon per fare rapporto".

L'esploratore piú giovane lancia un'occhiata nervosa al compagno, e tu noti che con la mano destra carezza l'elsa della spada.

"Sei un po' troppo lontano dal tuo reggimento" dice in tono accusatorio. "Troppo lontano davvero... non puoi che essere un disertore, o una spia!" E, detto ciò, i due eldenoriani sguainano le spade e si avventano contro di te. Devi combattere.

Esploratori di Eldenora:
Combattività 38 Resistenza 36

Se vinci questo combattimento, vai al **263**.

197

Dai bastioni del Teschio di Tor si leva un lamento acuto. Dapprima il suono terribile ti ricorda l'ululato di morte dei Vaag travolti dal violento ciclone, ma quando volgi lo sguardo alla fortezza capisci che non si tratta di un verso sovrannaturale, bensí di una sirena d'allarme. Subito dopo vedi la saracinesca della Porta Nord del Teschio sollevarsi e una truppa di cavalieri uscire al galoppo. Ciascun cavaliere ha in una mano una torcia accesa e nell'altra una pistola Bor. La paura ti gela il sangue nelle vene quando capisci di essere stato avvistato dai bastioni e che la truppa di cavalieri è stata mandata al tuo inseguimento.

Ti metti a correre lungo la via in direzione del lato ovest di Cillan Square. Mentre ti avvicini all'angolo, vedi il negozio del sellaio attraverso il quale tu e Hulsta siete entrati nel tunnel sotterraneo che ti ha portato nel Teschio di Tor. Stai attraversando la via in direzione della stradina che corre parallela al negozio quando la cavalleria volta l'angolo e si avventa su di te. Il capitano ordina ai suoi uomini di fare fuoco e l'esplosione assordante delle loro pistole rintrona nelle tue orecchie.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2.

Se il totale ora è 2 o meno, vai al **172**.
Se va da 3 a 7, vai all'**8**.
Se è 8 o piú, vai al **346**.

198

In cima alle scale si trova un pianerottolo illuminato dalla luce delle torce. Davanti a te scorgi una solida porta di ferro. Giri la maniglia a forma di teschio e scopri che la porta è chiusa a chiave.

Se possiedi le Chiavi delle Segrete, vai al **208**.
Altrimenti, vai al **38**.

199 *(fig. 11)*

Fai ricorso alla tua Arte Ramas per dare origine a una nebbia che avvolge sia te che il tuo cavallo. Gli eldenoriani indietreggiano confusi e spaventati, dandoti cosí la possibilità di voltare il cavallo e partire al galoppo verso una stradina laterale. Mentre avanzi nella via deserta, ti guardi alle spalle e vedi che la nebbia si è dissipata e i soldati si sono ripresi e ti stanno inseguendo. La viuzza svolta a destra e termina in un vicolo cieco. Davanti a te



(fig. 11) Vedi una vecchia con una lanterna e un coltello in mano.

c'è una casa a tre piani con un balcone situato sopra una porta a due ante che dà accesso a una stalla. Il lucchetto è rotto, perciò la spalanchi in fretta e fai entrare il tuo cavallo, poi smonti rapidamente e chiudi la porta assicurandola con un martello che trovi abbandonato tra la paglia. Un attimo dopo ascolti nel buio l'eco dei passi che battono veloci il selciato della viuzza. Il sergente ordina alla sua pattuglia di controllare l'entrata di ogni casa che dà sul vicolo cieco. Due soldati si avvicinano alla stalla, e le due porte sbattono quando essi tentano di aprirle spingendo con le lance. Aspetti trattenendo il fiato, temendo che le porte cedano da un momento all'altro, ma i due soldati non insistono, rassicurati dal fatto che le porte sono chiuse dall'interno. Tiri un sospiro di sollievo quando senti che si allontanano. Dopo qualche minuto capisci che la pattuglia sta lasciando la piazzetta. Poi una torcia illumina all'improvviso il buio alle tue spalle: ti volti di scatto e vedi una vecchia signora, in piedi vicino a una porticina in cima ad una rampa di scale. La donna tiene una lanterna in una mano, mentre nell'altra brandisce un grosso coltello.

"Non hai alcun diritto di stare qui" dice, la voce che le trema per la paura, "ti prego, vattene... lascia la mia casa".

Vai al **328**.

200

La bottega è piena zeppa di botti, contenitori per la birra, cesti e mastelli, che formano una sorta di muro attorno a un uomo dalle spalle larghe e con radi capelli grigi, intento a sistemare un cerchio di metallo attorno

a un grande mastello per l'acqua. Ti avvicini e gli chiedi se il suo nome è Hulsta.

"Sí, sono Hulsta" risponde stancamente, "puoi tornare dal Capitano Zharm e dirgli che le sue botti saranno pronte domani a mezzogiorno, come d'accordo".

"Ma non vengo da parte del Capitano Zharm" dici. Hulsta ride e si scusa per il suo errore. "Allora, soldato" dice, "come posso aiutarti?"

"Sto cercando una botte speciale. Molto speciale. *Una botte fatta di quercia di Sommerlund*".

Quando sente la parola d'ordine, Hulsta sorride e fa un cenno d'assenso con il capo. "Sono certo di avere quello che fa per te" dice, e poi si volta verso uno degli apprendisti che si trova nel retro della bottega.

"Ehi, Jyke" chiama, "Questa finiscila tu. Io devo badare a questo cliente. Stai attento al negozio mentre io non ci sono".

Vai al **115**.

201

Servendoti della tua Arte Superiore degli Elementi, unita alla tua innata Arte Ramastan della Difesa, sei in grado di spegnere tutte le torce che illuminano il ponte di pietra. Gli eldenoriani gridano e imprecano mentre il ponte cade nell'oscurità piú profonda; alcuni arcieri scoccano ugualmente le loro frecce nella speranza di colpirti per caso.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 3 o meno, vai al **43**. Se è 4 o piú, vai al **95**.

202

Vandyan è stato testimone della sconfitta di Zorkaan e della distruzione dell'orda di Vorka e, quando sollevi lo sguardo, leggi chiaramente la sorpresa impressa sul suo viso. Ma la tempesta ha quasi raggiunto l'apice nel cielo sopra il Teschio di Tor e tra breve il tuo malvagio avversario evocherà i Vaag per mettere in atto la propria vendetta. La sua folle risata ti echeggia nelle orecchie, mentre egli solleva il piatto di cristallo contenente la terza runa. Fasci di lampi colpiscono il bordo dell'apertura del tetto: è solo questione di secondi prima che i Vaag vengano evocati. Disperatamente ansioso di impedire una tale calamità, attraversi di corsa la sala verso una scaletta di metallo, infissa nella parete di ossidiana, che porta alla piattaforma su cui si trova Vandyan. Mentre afferri saldamente i primi gradini di ferro, preghi Ramas affinché ti dia la forza di sconfiggere il malvagio e potente avversario.

Vai al **100**.

203

"Molto bene, vi pagherò quello che mi chiedete" rispondi. Le sentinelle fanno rapidamente cenno al carro di passare, poi abbassano la saracinesca e ordinano ai carri che seguono di aspettare, poi ti scortano alla torre. Cominci ormai a temere che i due non tengano fede all'accordo e ti gettino nell'umida cella di una prigione, ma la sentinella piú alta pone fine ai tuoi timori, dicen-

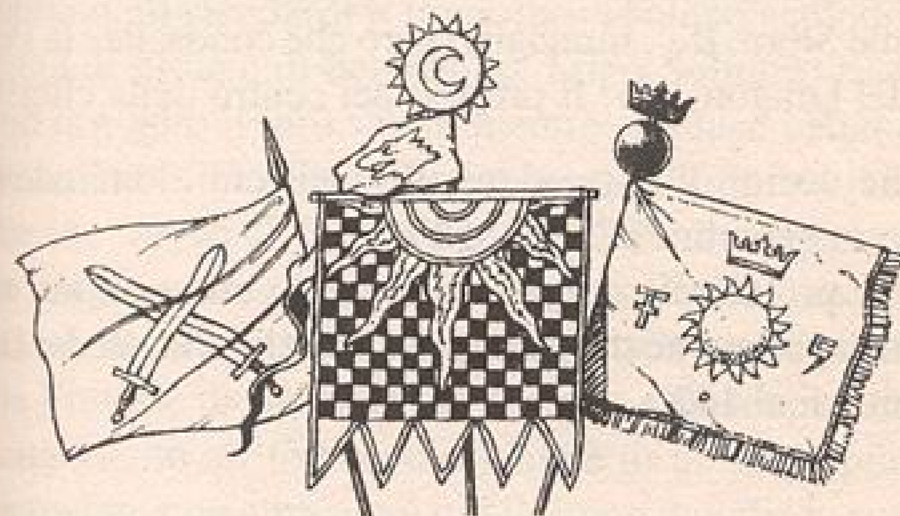
doti in fretta: "Non preoccuparti, amico, andiamo in un posticino privato. Non vogliamo mica che tutta Duadon assista al nostro piccolo affare, no?"

Accompagni le sentinelle nella torre di guardia, poi lungo un corridoio e infine in una stanza vuota, dove scorgi una porticina nella parete di fronte a te. Consegni le 10 Corone d'Oro (ricordati di cancellarle dal tuo Registro di Guerra) alle sentinelle, ed esse ti aprono subito la porticina che – come scopri subito – dà su una buia stradina laterale adiacente le mura meridionali della città. "Vai pure, soldato" dice la sentinella piú alta, spingendoti fuori.

Il portale di legno si chiude alle tue spalle con un tonfo sordo e un attimo dopo senti la chiave girare nella toppa. Ti avvii allora lungo la viuzza verso l'arco della torre e, nascosto nell'ombra, ti fermi a osservare una grande piazza lastricata prospiciente la Porta Meridionale. Il traffico è già ripreso: i carri avanzano oltre la piazza e imboccano un largo viale chiamato Bannerway, che conduce alla roccaforte della città, il Teschio di Tor.

Ti ricordi quello che Gwynian ti ha detto: gli agenti che devi contattare sono in Flank Street, nel quartiere settentrionale di Duadon. In questo momento ti trovi nel quartiere meridionale, perciò entri nella piazza e segui i carri che si stanno dirigendo verso il Teschio di Tor, nella speranza che questa sia la via piú rapida per raggiungere il quartiere settentrionale. Purtroppo, però, il tuo piano giunge a fine prematura quando scopri che la Bannerway è riservata esclusivamente ai carri di vettovaglie. Alcune sentinelle armate controllano l'accesso al viale e ti respingono senza troppe cerimonie quando tenti di imboccare il viale a piedi. Senza lasciarti scoraggiare, decidi di trovare un altro modo per raggiungere il quartiere nord di Duadon. Ti guardi attorno e vedi, tra gli edifici anneriti dalla caligine, altre due strade che si dipartono dalla piazza antistante la Porta Meridionale: la via che si dirige verso est si chiama Knucklebone Lane; quella che si dirige verso ovest si chiama Kettle Street.

Se decidi di imboccare Knucklebone Lane, vai al **257**.
Se invece preferisci Kettle Street, vai al **301**.



204

Il crepuscolo si trasforma presto in buio totale. Hai percorso meno di un chilometro nella bassa valle quando questa termina bruscamente sul bordo di un dirupo. A meno di cento metri verso ovest vedi una collinetta rocciosa con una base sporgente che si affaccia sul dirupo, mentre ad est la linea degli alberi segue il bordo della gola per molte miglia. Prima o poi dovrai calarti nella gola, ma non hai nessuna voglia di scendere lungo i fianchi scoscesi al buio, perciò decidi di trovare un posto in cui accamparti fino all'alba.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione e hai raggiunto il rango di Grande Sentinella Ramas o piú, vai al **51**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **294**.

205

Il sergente corruga la fronte e si gratta il mento. "Dovete pur aver sentito parlare di lui. È famoso a Luyen per la qualità delle sue spade. Sono le piú affilate ad ovest del Fiume Storn. Be', immagino però che conosciate la Piazza dei Dragoni, no? È proprio nel centro della città!"

Se decidi di rispondere alle insistenti domande del sergente con un "sí", vai al **178**.

Se preferisci rispondere dicendo che non hai mai sentito parlare né di suo cugino né della Piazza dei Dragoni, vai al **142**.

206

Sollevi l'Arma Ramas e la affondi con forza nel collo del serpente. La creatura sibila per il dolore e colpisce l'acqua con la coda, dibattendosi furiosamente nel tentativo di liberarsi dalla tua rete magica. La ferita è profonda, ma il mostro è ancora in grado di attaccare. Ora devi combattere.

Serpente del Fiume Duadon

Combattività 39 Resistenza 28

Il serpente è immune a qualsiasi forma di attacco psichico. Dal momento che la sua testa è trattenuta dalla rete, ignora qualsiasi perdita di Resistenza da te subita durante il primo scontro del combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **124**.

207

Avete lasciato Casiorn da quattro giorni quando, poco dopo mezzogiorno, la colonna di Ramas raggiunge la periferia di Quarlen. Molti reggimenti mercenari di Anari, Firalond e Kakush sono accampati attorno alle mura fortificate e, non appena le sentinelle scorgono da lontano gli stendardi Ramas, tutti i soldati esplodono in grida di gioia e di benvenuto. Lupo Solitario ricambia con orgoglio il loro saluto mentre conduce i Ramas oltre la Porta Orientale e poi lungo l'ampio viale che scende verso il Fiume Quarl. Quando raggiungete un'ampia piazza, viene fatto cenno alla colonna di fermarsi. Aspettate tutti in silenzio che Lupo Solitario vi dia l'ordine di smontare da cavallo. Questa piazza è situata vicino all'imbocco orientale di un largo ponte di pietra che non attraversa piú il fiume, poiché la sua parte centrale è stata distrutta per impedire al nemico di usarlo. Tre ufficiali di Anari arrivano a piedi e chiedono a Lupo Solitario e a Gwynian di accompagnarli in una taverna vicina, dove il comandante dei mercenari, Lord Nathuro, ha posto il suo quartier generale. Lupo Solitario accetta immediatamente, ma, prima di andare, ordina a te e agli altri Grandi Maestri di provvedere alla sistemazione dei Ramas negli edifici che si affacciano sulla piazza.

In meno di un'ora avete eseguito gli ordini di Lupo Solitario. Tu dividi una semplice stanza, posta sopra il ne-

gozio di un sarto, con Stella Luminosa, un Grande Maestro tuo amico. State preparando la cena quando un messaggero arriva con un ordine da parte di Lupo Solitario: tutti i Grandi Maestri devono raggiungerlo alla Taverna del Ponte, il quartiere generale di Lord Nathuro.

Non appena entrate nell'ampia taverna, Lupo Solitario vi presenta immediatamente a Nathuro e ai suoi comandanti. Il Consiglio di Guerra ha già avuto luogo e Lupo Solitario ha già deciso quali reggimenti affidare ai Ramas. Consegna la lista delle unità a Stella Luminosa e agli altri Grandi Maestri, poi ordina loro di andare a informare gli altri Ramas di quanto deciso. Mentre ti volti per andartene ti chiedi perché non sia stata data anche a te una lista, ma Lupo Solitario ti ordina di restare. Scopri subito perché non ti è stato affidato il comando di alcun reggimento.

Vai al **227**.

208

Estrai le chiavi dalla tasca della tunica e immediatamente il tuo sesto senso identifica quella che aprirà la porta. Fai girare la chiave nella serratura, spingi il pesante portale e ti trovi in un'anticamera che dà su una vasta sala. Lungo la parete sinistra di questa grande stanza spazzata dal vento vi sono delle alte finestre ad arco che permettono di vedere il cortile per le parate che circonda la torre interna del Teschio di Tor.

Ti ricordi che Hulsta aveva menzionato la torre poco prima di morire e, quando concentri i tuoi sensi Ramas sulle mura imponenti, scopri che in essa alberga il potere malvagio che sei venuto a distruggere. Dal punto in cui ti trovi osservi la torre e capisci che l'unico accesso possibile è attraverso un ponte levatoio; esso conduce ad un'arcata che si trova a circa quattro metri da terra. Per raggiungere il ponte devi salire al piano superiore del Teschio di Tor. Cosa non facile, dal momento che la sala e il cortile per le parate pullulano di ufficiali eldenoriani e di schiavi Vorka.

Per proseguire, vai al **260**.

209

Vi è un lampo di luce bianca e Zorkaan scompare all'improvviso dal tuo campo visivo. Il tuo sesto senso Ramas ti avverte che la creatura si è tele-trasportata dietro a te, e ti volti di scatto per fronteggiarla. Ma, proprio mentre ti stai girando, la tua mente viene assalita da un potente fascio di energia psichica.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **289**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **334**.

210

Spingi la porta della sala da pranzo e osservi una mezza dozzina di guardie eldenoriane, seguite da un cane da caccia, intente a controllare delle botti ammucchiate nel cortile.

"Cosa succede?" chiedi, con grande sorpresa di Delissa.

"Stiamo cercando una spia nemica" dice uno dei soldati. "Indossa una divisa da esploratore della cavalleria"

dice un altro. "Avete visto o sentito qualcosa di insolito?"

"No" rispondi. "La tempesta ci ha tenuti svegli. Non abbiamo visto né sentito nulla".

Le sentinelle sembrano convinte dalla tua spiegazione e rinunciano ad ispezionare il cortile. Stanno dirigendosi verso il cancello quando, all'improvviso, il cane sale le scale verso la saletta, si accuccia sul gradino piú alto e comincia a guaire.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **233**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **20**.

211

Servendoti della copertura degli alberi, aggiri il ponte di pietra e poi segui il corso del fiume verso sud. Quando tra te gli eldenoriani ci sono piú di cinque chilometri di distanza, ti fermi a riposare per qualche ora nel comodo incavo di un tronco di quercia. La notte trascorre senza incidenti e all'alba vieni destato dal canto di un uccello dei boschi. Attraverso la densa coltre di foglie autunnali, scorgi un sentiero che corre parallelo al fiume. Un movimento furtivo e lontano attira la tua attenzione: aguzzi la vista e vedi tre cavalieri che si avvicinano da sud. Due sono armati e indossano l'uniforme degli esploratori di Eldenora, ma il terzo indossa una tunica scarlatta e nera: i colori dell'esercito di Slovia. Ha le mani legate e sospetti che si tratti di un prigioniero di guerra. La perdita della tua barca minaccia di ritardare il tuo arrivo a Tekaro di diversi giorni. Con questo pensiero in mente, decidi di tendere un'imboscata ai cavalieri eldenoriani e di catturare i loro cavalli.

Nel nascondiglio tra gli alberi che affiancano il sentiero, aspetti fino a quando i cavalieri non ti sono vicini, poi fai ricorso ai tuoi poteri Ramastan del Controllo Animale e comandi ai cavalli di fermarsi. Le bestie rallentano e si fermano, malgrado i tentativi dei cavalieri di farli procedere. Estrai silenziosamente l'Arma Ramas e, non appena gli eldenoriani smontano di sella, balzi in avanti e li prendi di sorpresa.

Esploratori eldenoriani:
Combattività 34 Resistenza 34

Grazie al fattore sorpresa che è dalla tua parte, puoi ignorare qualsiasi perdita di Resistenza che subisci durante i primi due scontri di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **156**.

212

Le sentinelle lanciano un'occhiata al tuo bracciale, fanno un cenno d'assenso col capo, sollevano le lance e ti lasciano accedere al ponte levatoio che conduce alla torre interna. Sei circa a metà ponte quando guardi verso destra e vedi delle volute di fumo nero levarsi nel cielo notturno: provengono dai camini delle armerie che si trovano sul lato est del Teschio di Tor. Persino a quest'ora tarda esse sono in funzione e producono infinite scorte di armi e rinforzi per le orde di Vorka dell'esercito di Vandyan.

Oltrepassi l'arcata d'ingresso della torre interna e ti ri-

trovi in una sala circolare adorna di arazzi e ritratti. Ad un tavolo, situato al centro della sala, siede uno scriba eldenoriano, intento a vergare delle pergamene con una penna d'oca. È talmente preso dal suo lavoro che non si accorge nemmeno di te. Alle sue spalle vedi una rampa di scale che sale al piano superiore, mentre a destra e a sinistra dell'arcata d'ingresso scorgi dei portali aperti da cui si dipartono due corridoi.

Se decidi di avvicinarti al tavolo e chiedere allo scriba dove puoi trovare il Capitano Dvedka, vai al **60**.

Se preferisci non rivolgerti allo scriba, vai al **236**.

213

Ritorni sui tuoi passi, esci dalla miniera e ti affretti verso la valle. Il crepuscolo si trasforma presto in buio totale e hai percorso meno di un chilometro nella vallata quando, all'improvviso, questa termina davanti a un dirupo. A meno di cento metri verso ovest vedi una collinetta rocciosa con una base sporgente che si affaccia sul dirupo, mentre ad est la linea degli alberi segue il bordo della gola per molte miglia. Prima o poi dovrai calarti nell'impervia valle sottostante, ma poiché non hai nessuna voglia di scendere lungo i fianchi scoscesi nel buio pesto, decidi di trovare un posto in cui accamparti fino all'alba.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione e hai raggiunto il rango di Grande Sentinella Ramas o piú, vai al **51**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **294**.

214 *(fig. 12)*

Individuate rapidamente la grata, e subito Hulsta comincia a grattare con il pugnale la sporcizia che ne blocca il bordo. Sollevate insieme la grata di ferro e guardate il fiume sottostante. Hulsta vuole scoprire la profondità delle sue acque, perciò lega un pezzo di mattone all'estremità della fune che ha portato con sé e lo cala nel fiume. Un attimo dopo lo tira su, ed entrambi emettete un sospiro di sollievo nel constatare che l'acqua non è piú profonda di un metro. Scendi per primo nel fiume e poi prendi la lanterna per permettere a Hulsta di calarsi anch'egli in acqua. La tua Arte Ramastan della Difesa ti protegge dal freddo gelido, ma Hulsta non è altrettanto fortunato. Si lascia scappare un'esclamazione soffocata non appena entra in acqua, e tu capisci che non riuscirà a tollerare la bassissima temperatura del fiume per piú di pochi minuti.

Consapevole delle difficoltà del tuo compagno, gli restituisci la lanterna e ti avvii senza esitazione lungo il canale circolare. Stai guardando il soffitto di pietra in cerca della grata successiva quando senti qualcosa sfiorarti la gamba. Abbassi lo sguardo, vedi una scia di bollicine e istintivamente ti ritrai, estraendo contemporaneamente la tua arma. Un attimo dopo la testa squamata di un grosso serpente nero emerge dall'acqua scura e si leva davanti a te. Le zanne velenose scintillano alla luce della lanterna, e la lingua biforcuta color rosso sangue saetta selvaggiamente, fiutando la preda. Hulsta grida allarmato mentre il grosso serpente nero tira indietro la testa e socchiude gli occhi verdi: si sta preparando a colpire.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **130**.

continua



(fig. 12) La testa di un enorme serpente d'acqua si leva davanti a te.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **29**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e desideri usarla, vai al **4**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale e desideri usarla, vai al **96**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **317**.

215

Reciti le parole dell'incantesimo, che colpiscono la runa con effetto devastante. Vi è un'esplosione tremenda e uno spruzzo di scintille giallo-verdi erompe dalla pietra malvagia non appena questa viene penetrata dall'acciaio della tua freccia. La campana di cristallo scoppia in mille pezzi e un fortissimo fischio ti riempie le orecchie, mentre l'aria si carica di fasci crepitanti di fuoco verde. Ti volti istintivamente e ti copri la testa con il braccio sinistro mentre le schegge di cristallo infranto cadono tutt'intorno a te come una pioggia di pugnali affilatissimi. Quando la pioggia di schegge finisce, ti volti e contempli gli effetti della terribile esplosione. Tracce di fiammelle verdastre tremolano debolmente prima di spegnersi in mezzo alle schegge di cristallo, mentre la colonna di nebbia nera che si trovava all'interno della campana ora volteggia attorno ai resti come un piccolo tornado. Dal suo centro proviene un orrendo grido acuto, e il cuore ti manca un battito quando all'improvviso ti ricordi di avere già sentito quel suono spaventoso. Quell'ombra nera è Zorkaan il Divora-anime, l'entità che hai incontrato nella radura della Foresta di Gorchad, la presenza malvagia che avevi disturbato mentre si ciba-

va dei resti spirituali dei prigionieri di Slovia uccisi e sepolti nella radura. L'ombra di Zorkaan aumenta di velocità e, emettendo un ululato assordante, si scaglia verso l'alto e scompare attraverso l'apertura del soffitto a cupola, tuffandosi nell'occhio del ciclone che infuria.

Il rumore dell'esplosione e il grido infernale di Zorkaan allertano Vandyan, che si accorge della tua presenza. Vedi il suo viso stravolto dall'ira. Solleva un disco d'argento che stringe nel palmo della mano destra e poi pronuncia una maledizione che ti gela il sangue nelle vene.

Vai al **340**.

216

Il tuo cavallo si avventa coraggiosamente contro la barriera di soldati che, furibondi per il tuo inaspettato tentativo di fuga, tentano di colpirti con le lance: una di esse affonda nel tuo fianco, facendoti perdere ben 5 punti di Resistenza.

Ti sforzi disperatamente di restare in sella malgrado il dolore lancinante, mentre il tuo cavallo ti trasporta lontano dalla truppa di eldenoriani. Fai ricorso alle tue facoltà curative per medicare la ferita, mentre galoppi giú per la strada e poi oltre la piazza che si trova poco piú avanti. Ci sono parecchie vie che si dipartono dalla piazza, ma tu scegli quella meno affollata, un viale alberato che conduce nella piazza della Cattedrale di Tekaro. Vandyan ha trasformato questo magnifico edificio in un dormitorio per le sue truppe e, mentre passi vicino alle porte aperte, vedi centinaia di soldati addormentati sul pavimento della navata centrale. Le sentinelle in piedi sui gradini ti guardano con sospetto mentre passi al trotto nella piazza gelata, perciò sproni dolcemente il cavallo nel timore che esse ti possano fermare e chiederti qualcosa.

Dopo aver percorso una strada fiancheggiata da botteghe e uffici arrivi alla porta occidentale della città. La sentinella lancia un'occhiata sospettosa al tuo cavallo e alla tua uniforme ma, vedendo che sei un esploratore, tira la catena che comanda il portale di legno di quercia. Questo si apre cigolando e tu lo oltrepassi rapidamente e ti avvii lungo la strada che da qui si diparte. L'ampia pista corre parallela al Fiume Storn, e tu decidi di percorrerla per qualche chilometro prima di dirigere il cavallo giú per un pendio che scende verso la riva orientale del fiume. Mentre ti avvicini alle acque impetuose, ti imbatti in una capanna derelitta situata nel bel mezzo di una macchia di meli, i cui rami sono stati completamente depredati dall'esercito invasore. La capanna è vuota, ma per terra c'è della paglia che potrà nutrire il tuo cavallo, perciò decidi di fermarti qui per le poche ore che mancano all'alba.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **272**.

217

Pronunci le parole dell'incantesimo del Regno Antico – *Pugno Invisibile* – e sollevi la mano puntando il pal-

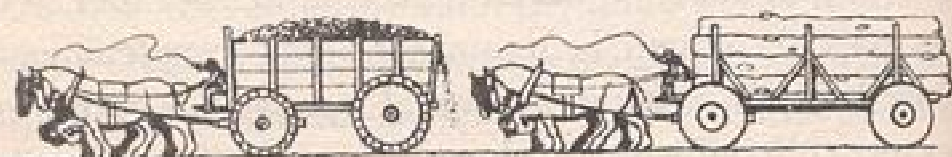
mo verso l'orda di Vorka. Una scarica potente di energia invisibile erompe dalla tua mano e si schianta contro la prima ondata di rettili, atterrandoli come birilli. Il tuo incantesimo ritarda l'attacco delle creature squamate, ma non per molto.

Estrai l'Arma Ramas e ti prepari al combattimento, sicuro di riuscire a respingere l'assalto di questi servitori del male. Mentre salgono la scaletta di ferro, essi ti fissano con i loro freddi occhi gialli aprendo e chiudendo famelicamente le fauci velenose nel vano tentativo di intimorirti.

Vorka:

Combattività 44 Resistenza 44

Se vinci questo combattimento, vai al **52**.



218

Il forcone ti manca per pochi millimetri mentre ti affretti verso la porticina aperta. La sorpresa per la tua comparsa inaspettata si trasforma in rabbia, e il figlio del fattore si lancia in avanti contro di te. Ti fermi di scatto sul davanzale della porticina e guardi di sotto: è un salto di piú di 10 metri!

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **331**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **105**.

219

Reciti le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Levitazione* – e, con grande sorpresa di Hulsta, ti sollevi in aria verso l'apertura della grata. La testa del serpente gigante si leva oltre la superficie dell'acqua, i suoi denti velenosi si serrano con violenza, ma a vuoto, dal momento che tu sei già in salvo. Mentre Hulsta rimette velocemente a posto la griglia di ferro, cancelli l'effetto dell'incantesimo per non andare a sbattere contro il soffitto del tunnel, poi ridiscendi lentamente a terra e noti con soddisfazione che la vostra avventurosa discesa nel fiume sotterraneo non è stata vana: siete infatti riusciti a passare sotto il muro che bloccava il tunnel.

Per proseguire, vai al **155**.

220

La lancia del sergente ti ferisce il ginocchio mentre il tuo cavallo gli passa accanto (perdi 1 punto di Resistenza): stringi i denti per il dolore e sproni il cavallo al galoppo. Le imprecazioni degli eldenoriani echeggiano alle tue spalle mentre ti allontani dall'accampamento e ti dirigi verso un lontano nastro argentato: il Fiume Storn scintilla nell'oscurità.

Poco dopo raggiungi una strada che corre parallela al corso del fiume, la attraversi e ti dirigi giú lungo un pendio che scende verso la riva orientale dello Storn. Mentre ti avvicini alle acque impetuose, ti imbatti in una capanna derelitta situata nel bel mezzo di una macchia di meli, i cui rami sono stati completamente depredati dall'esercito invasore. La capanna è vuota, ma per terra c'è della paglia che potrà nutrire il tuo cavallo, perciò

decidi di fermarti qui per le poche ore che mancano all'alba.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **272**.



221

Nell'attimo in cui componi la terza cifra, la grande porta nera si apre silenziosamente rivelando una magnifica sala di marmo, illuminata da una sfera baluginante sospesa a mezz'aria. Le pareti della sala sono decorate da bassorilievi rappresentanti scene di guerra, scolpite di recente per celebrare le vittorie delle orde Vorka di Vandyan riportate contro gli eserciti delle Terre Libere. Su un tavolo, dall'altra parte della sala, vedi una scansia su cui sono posate tre fiale, ciascuna contenente un liquido colorato di consistenza gelatinosa: in una fiala c'è un liquido rosso, in un'altra un liquido giallo, e in una terza un liquido blu.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas o del Raggio Ramas, vai al **349**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti psichiche, vai al **256**.

222

Il pavimento della bottega è coperto da ruote di legno di ogni dimensione. Un gran numero di uomini è indaffarato a lavorare sui cerchi e sui raggi, mentre le donne bagnano e modellano il legno fresco in mastelli pieni d'acqua fumante. Il proprietario ti si avvicina e ti chiede se può esserti utile.

"Non voglio comperare le vostre ruote, signore" dici onestamente, "ma vi sarei grato se mi diceste da che parte si trova Flank Street. So che è nel Quartiere Settentrionale".

Estrai un numero dalla Tabella del Destino (in questo caso 0 = 10).

Se il numero che hai estratto è 3 o meno, vai al **232**.

Se è 4 o piú, il carradore rifiuta di rispondere alla tua domanda e ti chiede di lasciare immediatamente il suo negozio. Per proseguire, vai all'**81**.

223 *(fig. 13)*

Percorri un ampio tunnel con il soffitto basso e pieno di cadaveri di Vorka, tutti morti nell'attimo in cui hai distrutto la runa che ne rendeva possibile l'esistenza. Il tunnel entra in un'armeria, le cui fornaci sono ancora accese, e termina davanti a una rampa di scale che sale

(fig. 13) L'Ogron fa volteggiare in aria il martello da guerra.

verso un cancello aperto. Attraverso il cancello scorgi il cielo stellato e i tetti del quartiere orientale di Duadon. È una vista rassicurante, dal momento che ti fa intravedere la possibilità di una fuga dal Teschio di Tor. Mentre raggiungi la rampa, aumenti il passo e sali di corsa verso il cancello, ma, proprio mentre stai per arrivare in cima alle scale, ti si para davanti un gigante muscoloso dalla pelle blu. Riconosci immediatamente la creatura: è un Ogron, un essere notoriamente lento di cervello, ma molto adatto al lavoro fisico. L'Ogron che ti sta di fronte è armato con un micidiale martello da guerra. Gli ordini di lasciarti passare, ma il tuo comando è reso vano dalle sentinelle di Vandyan, che ormai hanno imboccato il tunnel alle tue spalle. Esse ordinano all'Ogron di attaccarti, e il mostro solleva il grande martello e lo fa volteggiare in aria verso la tua testa.

Ogron (con martello da guerra):
Combattività 42 — Resistenza 42

Se vinci questo combattimento, vai al **132**.



224

Il tuo volo termina bruscamente quando atterri su un grande masso coperto di muschio che si trova sul fondo della fossa: perdi 5 punti di Resistenza.

Se sopravvivi alla terribile caduta, vai al **239**.

225

Riesci a identificare la muffa rossastra che macchia il soffitto del tunnel. È ghilev, un fungo che, se ingerito, induce al sonno sia gli esseri umani che gli animali. Se decidi di grattarne via un po' dal soffitto del tunnel, puoi prenderne abbastanza per una dose e tenerlo nello Zaino.

Per proseguire, vai al **298**.



226

Delissa ha già preparato la tua fuga da Duadon. Uno dei tunnel antichi del Teschio di Tor passa direttamente sotto la Porta Settentrionale ed emerge in una macchia d'alberi a meno di un miglio dalle mura della città. Lei e Hulsta avevano trovato l'accesso al tunnel nella cantina di un magazzino situato a meno di mezzo miglio dalla loro bottega. Hulsta aveva ispezionato il tunnel prima del tuo arrivo in città, ma Delissa è ansiosa di assicurarsi che la via sia libera, ora che le truppe di Vandyan ti stanno cercando.

Poco dopo l'alba la donna lascia la bottega per controllare le strade circostanti. Quando torna, un'ora piú tardi, capisci dalla sua espressione che è preoccupata e delusa.

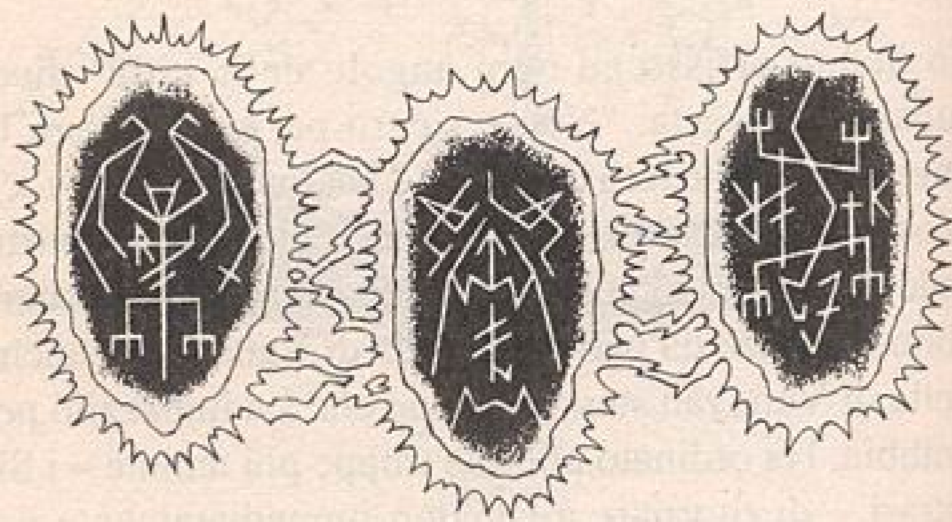
"Gli uomini di Vandyan hanno bloccato il tunnel", dice con aria scoraggiata. "L'hanno sigillato e hanno posto delle sentinelle attorno all'edificio. La guardia sui bastioni e alle porte della città è stata triplicata, e c'è una taglia sulla vostra testa". Prende una pergamena dalla tasca e te la da. La srotoli e vedi la tua faccia disegnata e sotto le scritte «10.000 Corone d'Oro» e «Chiunque catturerà quest'uomo, vivo o morto, riceverà in cambio 10.000 Corone d'Oro».

"Lo hanno affisso ad ogni angolo della città" dice, scuotendo la testa. "Non è sicuro per voi lasciare la bottega: vi stanno tutti cercando. Duadon è piena di voci. I Vorka sono morti e l'esercito di Eldenora si sta ritirando. I cittadini temono la vendetta di quelli che hanno subito violenze da parte dell'orda di Vandyan, e anche quella di Vandyan stesso; dicono che sia impazzito per la rabbia. Ha ordinato alle sue truppe piú temute – i Sinistrari – di ritornare a Duadon immediatamente per condurre la caccia al nemico numero uno, cioè voi. Sono partiti da Luyen e arriveranno domattina".

Delissa insiste affinché tu resti nascosto nella sala da pranzo per i due giorni successivi. Spera cosí di convincere Vandyan che sei scappato da Duadon subito dopo la tua fuga dal Teschio di Tor e che non sei piú in città. Il suo ragionamento deriva dal fatto che il numero delle sentinelle che pattugliano la città alla fine del secondo giorno è diminuito. Ma al terzo giorno non puoi

piú permetterti di aspettare, e cosí formulate un nuovo piano per scappare da Duadon attraverso la Porta Settentrionale. Delissa prepara per te un travestimento, servendosi del trucco usato dagli attori e di una parrucca, e inventa anche una storia plausibile per giustificare il vostro viaggio da Duadon a Luyen: andate a trovare sua sorella, gravemente malata. È un piano audace e, mentre l'ora della tua partenza si avvicina, levi una preghiera a Ishir affinché ti protegga nell'impresa. (Essendòti riposato per due giorni, puoi recuperare 9 punti di Resistenza.)

Per proseguire, vai al **97**.



227

Dopo che gli altri Grandi Maestri hanno lasciato la taverna, Lupo Solitario ti comunica che lui e Gwynian hanno deciso di affidarti un'importantissima missione. Alcuni agenti della capitale eldenoriana di Duadon hanno confermato che le rune di Agarash si trovano nella roccaforte della città, una fortezza imponente chiamata Teschio di Tor. Lupo Solitario vuole che tu ti rechi da solo fino a Duadon e ti metta in contatto con gli agenti di Gwynian. Essi conoscono una via d'accesso segreta per penetrare nella temibile fortezza. Ti aiuteranno ad entrare e, una volta all'interno, dovrai trovare e distruggere le rune il piú velocemente possibile. Dopo aver portato a termine questa importantissima missione, gli agenti ti aiuteranno a scappare da Duadon e ti porteranno in un luogo sicuro.

"È una missione molto pericolosa, Grande Maestro" dice Lupo Solitario in tono grave, "ma deve essere intrapresa e portata a termine se vogliamo liberare le Terre Tormentate da Vandyan e dalle orde di Vorka ai suoi ordini. È l'unica chiave che abbiamo per assicurarci una vittoria duratura. In questi ultimi mesi hai dato prova di grande valore, destrezza e inventiva, e il mio rispetto per te non diminuirebbe se tu fallissi in questa missione. Ma tra tutti i Ramas, so che sei l'unico in possesso della forza interiore e della volontà necessarie per portare a termine questa missione di importanza vitale. Grande Maestro, accetti?"

Il pensiero di avventurarti per centinaia di miglia oltre le linee nemiche allo scopo di intraprendere un compito cosí pericoloso ti riempie l'animo di timore. Ma allo stesso tempo ti senti molto onorato per essere stato scelto da Lupo Solitario e non indietreggi davanti al dovere. "Accetto, mio signore" rispondi con fermezza.

Gwynian, Nathuro e gli altri comandanti tirano tutti un sospiro di sollievo non appena sentono la tua risposta. Lupo Solitario sorride e annuisce. "Cosí sia, Grande Maestro. La strada davanti a te è irta di pericoli, ma io ho fiducia in te e so che riuscirai".

Lord Nathuro e i suoi ufficiali si congedano con un saluto militare e ti augurano buona fortuna, poi lasciano la taverna per provvedere al trasferimento delle loro truppe sotto il comando Ramas. Lupo Solitario e Gwynian ti dicono di seguirli in una sala adiacente, dove ti forniscono ulteriori informazioni riguardo alla tua missione. Con l'aiuto di una mappa delle Terre Tormentate, Gwynian ti dice che la via piú rapida per raggiungere Duadon è il Fiume. Dovrai arrivare al di là della città di Tekaro, nel punto in cui il Quarl confluisce nel grande Fiume Storn. Qui, preferibilmente di notte, dovrai raggiungere la riva ovest del fiume, abbandonare la barca ed entrare a piedi nella Foresta di Grochod. Questo è territorio eldenoriano e Lupo Solitario ti avverte subito che qualsiasi persona o creatura ti capitasse di incontrare nella foresta, ti sarà molto probabilmente ostile. Approfittando della copertura della densa vegetazione, dovrai proseguire verso nord fino a raggiungere i confini meridionali della stessa Duadon. Le porte della città saranno accuratamente sorvegliate, ma tu dovrai entrare senza essere visto.

"Una volta dentro" dice Gwynian, "dirigiti verso Flank Street. Si trova nel quartiere settentrionale. Lí troverai la bottega di un bottaio, di proprietà di un uomo di nome Hulsta e della moglie di questi, Delissa. Sono miei agenti e sono votati alla nostra causa. Stanno aspettando l'arrivo di un Ramas; per farti riconoscere usa le seguenti parole: «Una botte di legno di Sommerlund». Ricordati di usare esattamente queste parole, perché non risponderanno ad altre. Hulsta ti mostrerà come entrare nel Teschio di Tor, distruggere le rune e scappare il piú rapidamente possibile. Se avrai successo, noi lo capiremo immediatamente. Distruggendo le rune, estinguerai la fonte di potere che permette ai Vorka di esistere. Quando l'esercito di Vandyan si dissolverà, noi saremo in grado di rompere l'assedio di Varetta e sconfiggere gli eldenoriani che oseranno restare sul suolo di Lyris.

Vai al **102**.

228 *(fig. 14)*

Arrivi alla fine di Knuckclebone Lane, volti a destra ed entri in Flank Wall. Sopra l'insegna con il nome della via vedi una decorazione in rame a forma di sole calante che indica che stai per entrare nel Quartiere Occidentale di Duadon.

Cammini lungo Flank Wall, passi accanto alle botteghe in cui si vendono cappelli, pentole, lanterne e altro e raggiungi infine una piazza lastricata antistante la Porta Occidentale della città. Una colonna infinita di carri carichi di legno e ferro sta riversandosi in città e prosegue traballante lungo un ampio viale, chiamato Corvail Avenue, che conduce direttamente al Teschio di Tor. Ti fermi a osservare la via trafficata e, a malapena visibile dietro una cortina di acre fumo grigio, scorgi le imponenti arcate della fortezza di Vandyan, simili alle fauci spalancate e sdentate di uno squalo gigantesco.

Decidi di evitare il Teschio di Tor e proseguire lungo Flank Wall, nella speranza che questa infine ti conduca a Flank Street, ma per fare ciò devi riuscire ad attraversare la strada percorsa incessantemente dai carri provenienti dalla Porta Occidentale.



(fig. 14) Carri carichi di ferro e legno entrano in città.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale è 3 o meno, vai al **41**.
Se va da 4 a 6, vai al **305**.
Se è 7 o piú, vai al **254**.

229

Ti arrendi alle guardie e il loro capo, un uomo dalle labbra sottili e dagli occhi neri, ordina ai suoi di portarti via. Non opponi resistenza e vieni condotto nelle sale fortificate.

Non appena metti piede nella tetra prigione militare, tutte le armi e l'equipaggiamento ti vengono confiscati. Poi vieni gettato senza troppe cerimonie in una cella vuota, la cui porta di ferro viene chiusa a chiave. Ti metti immediatamente in cerca di una via di fuga, ma, pochi minuti dopo, la porta si spalanca facendo entrare una dozzina di guardie armate fino ai denti. Ti afferrano rudemente prima che tu abbia il tempo di resistere e ti mettono contro il muro. Un attimo dopo, il capitano delle guardie entra nella cella portando con sé la tua Arma Ramas. Sollevandola sopra la testa, si fa avanti e ti accusa di essere una spia nemica. Protesti la tua innocenza, dici che si tratta di un terribile errore, ma le tue suppliche non vengono ascoltate. Con precisione fulminea e mortale il capitano ti colpisce alla testa, uccidendoti all'istante con la tua stessa arma.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, nella prigione della torre del Teschio di Tor.

230

Insegui l'eldenoriano, ma non riesci ad impedirgli di scappare. Mentre lo vedi galoppare nell'oscurità, speri che sia troppo spaventato per tornare alla capanna quella stessa notte. Rientri e vedi Rouf stretto tra le braccia degli zii, sopraffatti dalla gioia di avere con loro il nipote preferito. Rouf si affretta a spiegare che, malgrado l'uniforme che indossi, tu non sei un eldenoriano, bensí un signore Ramas in missione segreta. A quella notizia gli occhi dei due anziani si spalancano per lo stupore. Prizo vi dice che ci sono molti eldenoriani nella zona, e che quindi quello non è piú un luogo sicuro. Egli vi invita a rimanere entrambi nella sua capanna per la notte, ma vi dice di stare in guardia. Sebbene con estrema riluttanza, Prizo e la moglie hanno deciso di abbandonare la loro casa e di attraversare il Quarl per cercare rifugio a Salony. Molti profughi di Slovia, inclusi altri membri della famiglia di Rouf, hanno trovato riparo nella Grande Foresta, e Prizo e Fie vogliono unirsi a loro.

Tu e Rouf vi alternate nel turno di guardia per la notte e poco prima dell'alba svegliate lo zio e la zia. Fie prepara una colazione deliziosa e, mentre mangiate, essi discutono dei loro piani: Rouf ha deciso di accompagnare a Salony gli zii, ma tu devi quanto prima riprendere la tua missione e cercare di attraversare il Fiume Storn vicino a Tekaro. Prizo ripete quello che già ti aveva detto suo nipote Rouf, cioè che la città è occupata dalle truppe di Eldenora e circondata da accampamenti di Vorka, ma ti rivela anche altre notizie piú fresche e molto utili. Dice che gli eldenoriani hanno provveduto all'organizzazione di un traghetto militare che attraversa il Fiume Storn a cinque miglia a sud del punto in cui il Quarl e lo Storn si congiungono. Grazie al tuo travestimento di esploratore di Eldenora, potresti riuscire ad attraversare il fiume per mezzo del traghetto, cosa che renderebbe il tuo viaggio molto piú spedito.

Dopo colazione ringrazi Rouf e i suoi parenti per l'aiuto e auguri loro buona fortuna per il viaggio verso Salony. In cambio dell'aiuto che hai fornito loro, i due ti offrono dell'ottimo cibo (a sufficienza per 2 Pasti). Poi ti accompagnano all'uscio e, dalla porta della loro capanna, ti salutano con un gesto della mano mentre monti in sella e ti allontani al piccolo galoppo.

Vai al **290**.

231

Aguzzi la vista e osservi con attenzione le tre rune: sono formate da sezioni oblunghe di pietra nera e non sono piú grandi della tua mano. I tuoi sensi ti dicono che ciascuna di queste rune è depositaria di un potere immenso, ma che ciò nonostante esse sono singolarmente fragili e vulnerabili. Se tu riuscissi a romperle, distruggeresti anche i poteri in esse contenuti.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **56**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **113**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore e nemmeno un Arco o preferisci non usarli, vai al **253**.

232

Il carradore è deluso dal fatto che tu non voglia comperare nulla nel suo negozio. Risponde con impazienza:

"Non so. Voi cercate una strada che si trova nella zona nord di Duadon. Girate a sinistra quando arrivate alla torre, e vi troverete in Flank Avenue. Forse quella vi porterà in Flank Street. Ma non ne sono certo".

Ringrazi il carradore e lasci il negozio. Quando arrivi alla torre posta alla fine di Kettle Street, volti a sinistra ed entri in Flank Avenue. Sopra l'insegna con il nome della via, vedi un emblema di rame a forma di galeone con le vele gonfiate dal vento che indica che stai per entrare nel Quartiere Orientale di Duadon.

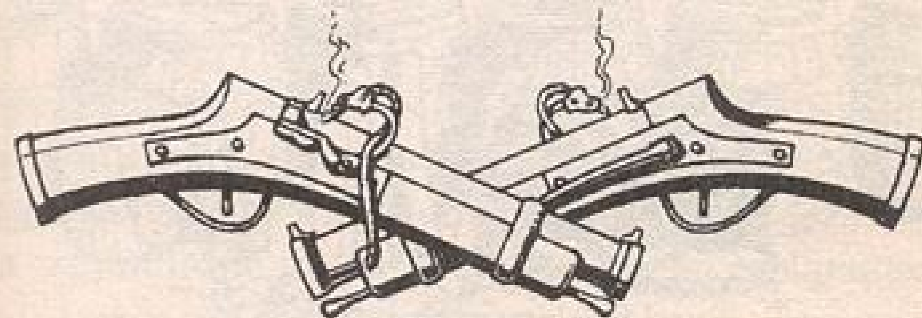
Cammini lungo Flank Avenue, passi accanto agli uffici di strozzini, bottegai, costruttori di carri e di cordame e raggiungi una piazza lastricata antistante la Porta Orientale della città. Una colonna di Vorka dalla pelle squamosa sta attraversando la piazza in direzione del cancello, accompagnata da giovani ufficiali eldenoriani a cavallo. Ti fermi a guardare i Vorka e, quando ti volti, vedi una strada brulicante di passanti che conduce al centro della città. A malapena visibile dietro una cortina di acre fumo grigio c'è la fortezza del Teschio di Tor, distante meno di un chilometro da dove ti trovi tu. È da lí che i Vorka fuoriescono, simili a una verde marea infetta nata nelle armerie adiacenti la tetra roccaforte di Vandyan.

Decidi di evitare il Teschio di Tor e proseguire lungo Flank Wall nella speranza che questa infine ti conduca a Flank Street. Quando scorgi un'apertura nella fila di Vorka, ti affretti oltre la piazza e prosegui verso nord. Ben presto arrivi a una torre di guardia situata nell'angolo nord-orientale di Duadon. Il tuo animo si risolleva quando vedi un cartello sormontato da una stella d'argento, poiché ciò significa che stai per entrare nel Quartiere Settentrionale. Ma quando leggi il nome della strada scritto sotto la stella, rimani deluso: North Watch Lane.

All'angolo di North Watch Lane c'è la bottega di un vetraio. Le porte sono aperte e tu riesci a vedere parecchi artigiani al lavoro. Stanno soffiando e modellando nastri di vetro incandescente.

Se decidi di entrare per chiedere informazioni su come raggiungere Flank Street, vai al **186**.

Se preferisci non entrare, puoi proseguire lungo North Watch Lane andando al **123**.



233

Fai ricorso alla tua Arte Superiore del Controllo Animale per calmare il cane, e l'effetto è immediato e irresistibile: il segugio smette di guaire e comincia a leccarti affettuosamente la mano.

"Ma guarda un po'!" esclama una delle sentinelle.

"I cani devono avere un debole per voi. Zanna Rossa di solito non si fida degli estranei".

Gli eldenoriani guardano il cane e scuotono la testa increduli.

"Non l'ho mai visto cosí affettuoso prima d'ora" dice una guardia. "Gli ho visto mordere parecchie mani, ma non l'ho mai visto leccarne una".

Il controllo che hai sul loro segugio, normalmente feroce, impressiona le sentinelle. Una di esse deve salire le scale e mettere il guinzaglio al cane per trascinarlo via da te. Delissa augura ai soldati la buonanotte mentre escono dal cancello sul retro, poi, quando è sicura che se ne siano andati, torna nella sala da pranzo e si chiude la porta alle spalle.

Vai al **10**.



234

La vecchia scende le scale e afferra le monete dal palmo della tua mano (ricordati di cancellare il numero di Corone d'Oro che le hai dato dal tuo Registro di Guerra).

"Molto bene, potete restare" borbotta, "ma dovete andarvene prima del sorgere del sole, chiaro?"

Senza aspettare la tua risposta, la vecchia sale di corsa le scale con insospettabile energia, esce e si chiude la porta alle spalle.

È una notte fredda, ma tu dormi nell'accogliente tepore del fieno e lasci la stalla prima dell'alba, proprio come ti ha chiesto di fare la vecchia. I vicoli e le strade di questo quartiere di Tekaro sono deserti a quest'ora del mattino, e non vedi nemmeno un eldenoriano fino a quando non raggiungi un viale alberato che conduce nella piazza della Cattedrale di Tekaro. Vandyan ha trasformato questo magnifico edificio in un dormitorio per le sue truppe e, mentre passi vicino alle porte aperte, vedi centinaia di soldati addormentati sul pavimento della navata centrale. Le sentinelle in piedi sui gradini ti guardano con sospetto mentre passi al trotto nella piazza gelata, perciò sproni dolcemente il tuo cavallo nel timore che gli eldenoriani ti possano fermare e chiederti qualcosa.

Dopo aver percorso una strada fiancheggiata da botteghe e uffici arrivi alla porta occidentale della città. La sentinella lancia un'occhiata sospettosa al tuo cavallo e alla tua uniforme ma, vedendo che sei un esploratore, tira la catena che comanda il portale di legno di quercia. La porta si apre cigolando, e tu la oltrepassi rapidamente e ti avvii lungo la strada che da essa si diparte. L'ampia pista corre parallela al Fiume Storn e, dopo cinque miglia circa, giungi ad un sentiero, tracciato di recente, che gli ingegneri di Eldenora hanno progettato per servire il traghetto militare che attraversa il grande fiume. Ti ricordi che lo zio di Rouf ti ha parlato di questo traghetto e decidi di darci un'occhiata piú da vicino. Guidi il cavallo lungo il sentiero fino a quando non arrivi davanti a una grande zattera ormeggiata sulla riva del fiume. Ci sono sei sentinelle eldenoriane di servizio, ma nessuna di esse ti presta molta attenzione: sembrano tutte trop-

po occupate a riprendersi dalla sbornia della notte prima e non hanno voglia di parlare. Sali con il tuo cavallo sulla zattera e rimani in sella mentre il traghetto viene tirato da una fune oltre lo Storn. Quando la zattera si ferma, fai scendere il cavallo su una banchina di legno e poi lo guidi lungo una strada costruita e livellata dall'esercito di Eldenora in questa zona della Foresta di Grochod. Quando non vedi piú il traghetto, lasci la strada e ti addentri tra gli alberi. La foresta è troppo densa per poter continuare a cavallo, perciò abbandoni la tua cavalcatura e prosegui a piedi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 4 o meno, vai al **5**.
Se è 5 o piú, vai al **166**.

235

Un grosso masso atterra non lontano dai tuoi piedi, aprendo un foro di notevoli dimensioni nel fondo della barca. Uno spruzzo d'acqua sale verso l'alto e ricade sul telone sotto il quale sei nascosto. Stai tentando di tappare la falla con degli stracci quando una freccia ti colpisce di striscio alla spalla, facendoti crollare sul fondo della barca: perdi 2 punti di Resistenza.

Gli eldenoriani lanciano grida di gioia non appena la barca comincia ad affondare. Mentre passi sotto il ponte, senti il rumore dei passi dei soldati che si precipitano verso la balaustra opposta per seguire il destino della tua imbarcazione.

Esci dall'altra parte al suono delle loro grida, ma l'acqua sta entrando cosí copiosa dal foro nello scafo che decidi di abbandonare l'imbarcazione. Volgi il timone e dirigi verso la riva sinistra del fiume, in un punto in cui una macchia di salici piangenti copre quasi completamente la sponda. Mentre la barca passa lenta sotto i folti rami, balzi fuori e ti nascondi tra gli alberi.

Dopo pochi secondi gli eldenoriani arrivano ad esaminare il relitto. Osservi in silenzio mentre essi lo trascinano fuori dall'acqua e ne ispezionano i poveri contenuti, ma ben presto si stancano di questa inutile occupazione e tornano ai loro posti sul ponte. Aspetti che se ne siano andati tutti quanti, esci dal nascondiglio e ti allontani. Solo quando tra te e gli eldenoriani hai messo piú di cinque miglia decidi di riposarti per qualche ora, comodamente seduto sul tronco di una quercia.

Prima di dormire, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **9**.

236

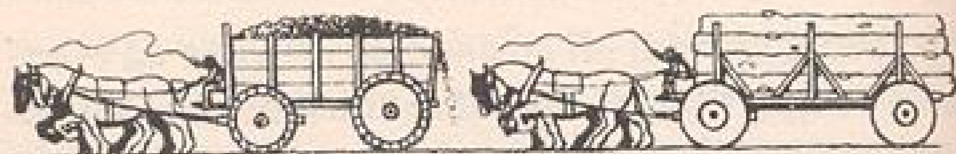
Fai ricorso al tuo sesto senso Ramas nella speranza di scoprire dove si trovano le rune. Percepisci chiaramente la loro presenza nella torre interna, ma non riesci a identificarne con precisione la posizione. Senza perderti d'animo, decidi di esplorare la torre e di scovare ad ogni costo le rune maledette. Percorri con lo sguardo le tre uscite e preghi Ishir che ti aiuti a scegliere quella giusta.

Se decidi di imboccare il portale alla tua sinistra, vai al **314**.

continua

Se preferisci imboccare quello alla tua destra, vai al **7**.

Se decidi invece di salire le scale, vai al **158**.



237

L'aroma pungente di metallo lucidato e di olio di toa ti penetra nelle narici nell'attimo in cui oltrepassi la soglia del negozio. Il proprietario è seduto su uno sgabello vicino al banco e ti fa un cenno di saluto mentre tu cominci a esaminare le armi esposte sulle scansie. Appeso alla parete alle spalle dell'uomo c'è il listino dei prezzi.

Freccia	1 Corona D'Oro (per freccia)
Pugnali	3 Corone d'Oro
Aste	3 Corone d'Oro
Lance	5 Corone d'Oro
Daghe	6 Corone d'Oro
Asce	6 Corone d'Oro
Mazze	6 Corone d'Oro
Spade	7 Corone d'Oro
Martelli da guerra	7 Corone d'Oro
Spadoni	9 Corone d'Oro
Archi	10 Corone d'Oro

Se decidi di acquistare qualcuna delle armi sopra elencate, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Prima di lasciare il negozio chiedi al proprietario dove si trovi Flank Street. Egli non può risponderti perché è muto, ma indica la porta del suo negozio, e poi fa cenno di voltare a sinistra. Lo ringrazi, esci, giri a sinistra e prosegui lungo North Watch Lane.

Vai al **147**.

238

Ti allontani dai Vorka e indietreggi verso le scale. Mentre ti muovi, sfili l'arco di spalla, estrai una freccia e con la mano destra tiri la fune fino a sfiorarti le labbra. Per qualche breve secondo vedi chiaramente la runa, ed è tutto ciò di cui ha bisogno la tua infallibile mira: lasci partire la freccia, che colpisce la runa con effetto devastante. Vi è un'esplosione tremenda, e uno spruzzo di scintille giallo-verdi erompe dalla pietra malvagia non appena questa viene distrutta dal tuo dardo. Un attimo dopo la campana viene inghiottita da lingue di fiamme arancione, e tu vieni scagliato all'indietro mentre le schegge di pietra cadono tutt'intorno a te. Quando la pioggia di detriti finisce, ti alzi in piedi e contempli gli effetti della terribile esplosione. Lingue di fuoco tremolano tra le schegge che ricoprono il pavimento della fossa, mentre i Vorka che venivano creati all'interno della campana giacciono scomposti e privi di vita tra le rovine brucianti. La vista di quella devastazione è sconvolgente, ma malgrado ciò provi un enorme sollievo quando capisci che la distruzione della runa ha anche eliminato in un sol colpo tutti i Vorka emersi dalla campana maledetta.

Vai al **202**.

239

Ti alzi in piedi a fatica, passi la manica della tunica sul viso per pulirti dal fango, poi, imprecando contro la sfortuna, esci lentamente dalla fossa arrampicandoti sulle pareti scivolose e prosegui la tua fuga nel bosco.

Sei ormai vicino al perimetro settentrionale della foresta e ti fermi per riprendere fiato. Ti volti indietro e osservi la radura, ormai distante piú di un chilometro: per qualche attimo la tua mente si riempie delle grida di dolore e delle suppliche degli innocenti che lí sono stati uccisi. Quei suoni terribili sono come lance ghiacciate di disperazione che ti affondano nel cuore, ma i tuoi sensi Ramas hanno ben presto la meglio su quel sentimento di disperazione e, all'improvviso, ti rendi conto che le grida non sono reali, bensí sono un'illusione crudele, un'allucinazione piantata nella tua mente dalla malvagia creatura d'ombra.

Temendo i suoi sinistri poteri, ti affretti tra gli alberi e ben presto emergi su un crinale erboso dal quale vedi una distesa di campi arati e vigneti che si stende fino all'orizzonte: riconosci le Distese di Demera, le terre coltivate che si trovano a sud di Duadon. Il cielo annuvolato si sta oscurando, e la notte si avvicina, ma, aguzzando la vista, riesci ancora a scorgere Duadon, la tetra città che si trova a circa 30 chilometri di distanza, in direzione nord-ovest.

Mentre la notte si avvicina, si leva un vento freddo che porta con sé la pioggia incessante e violenta dei giorni scorsi. A un chilometro circa dal crinale scorgi due luoghi dove potresti rifugiarti: una fattoria e i resti di un antico castello coperti di rampicanti.

Se decidi di rifugiarti nella fattoria, vai al **326**.

Se preferisci cercare riparo tra le rovine del castello, vai al **72**.

240

Fai partire il colpo mortale e una frazione di secondo dopo Zorkaan emette un grido terribile e disumano. La creatura d'ombra comincia a pulsare e a vorticare nella sala come un ciclone impazzito, aumentando e calando d'intensità. Poi, con un ultimo, acutissimo lamento di morte, si catapulta verso l'alto e scompare nell'apertura del tetto a cupola, tuffandosi proprio nell'occhio del ciclone che sta infuriando in cielo. Sollevi l'Arma Ramas ancora una volta e corri verso la runa sospesa a mezz'aria sopra i resti della campana di cristallo. Compi un balzo felino e colpisci la pietra nera con effetto devastante. Vi è un'esplosione tremenda, e uno spruzzo di scintille giallo-verdi erompe dal malvagio manufatto non appena questo viene tagliato in due dalla tua lama.

Vandyan è stato testimone della sconfitta di Zorkaan e della distruzione dell'orda di Vorka e, quando sollevi lo sguardo, leggi chiaramente lo stupore impresso sul suo viso. Ma la tempesta ha quasi raggiunto l'apice nel cielo sopra il Teschio di Tor, e tra breve il tuo malvagio avversario evocherà i Vaag per mettere in atto la propria vendetta. La sua folle risata ti echeggia nelle orecchie mentre egli solleva il piatto di cristallo contenente la terza runa. Fasci di lampi colpiscono il bordo dell'apertura del tetto: è solo questione di secondi prima che i Vaag vengono evocati. Disperatamente ansioso di impedire una tale calamità, attraversi di corsa la sala verso

una scaletta di metallo, infissa nella parete di ossidiana, che porta alla piattaforma su cui si trova Vandyan. Mentre afferri saldamente i primi gradini di ferro, preghi Ramas affinché ti dia la forza di sconfiggere il malvagio e potente avversario.

Vai al **100**.

241

Hulsta rimane sbalordito dal violento seppur breve combattimento che hai dovuto affrontare con il cane da guardia. Non aveva idea che il negozio fosse sorvegliato e si scusa per non aver controllato prima. "Lascia perdere" dici, "spero solo che non ci siano altre brutte sorprese una volta dentro".

Entri con cautela nel negozio e ti ritrovi in una cucina, ti assicuri che non ci sia nessuno, poi fai cenno a Hulsta di entrare e di chiudere la porta.

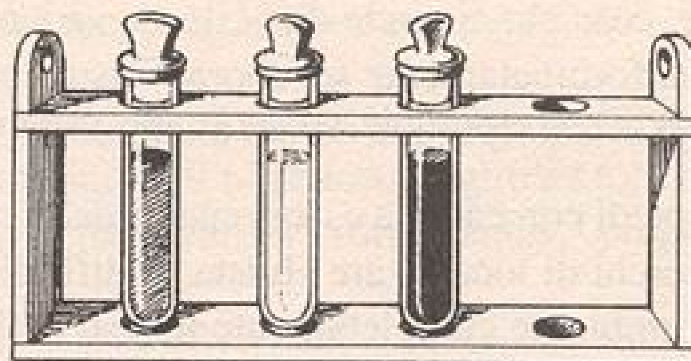
Una volta dentro, la tua guida si dirige velocemente verso un'altra porta e la apre. Al di là di questa vedi una rampa di scale che conduce nella cantina sottostante. Prima di avviarsi, Hulsta si ferma per accendere la lanterna; poi comincia a scendere.

Vai al **344**.

242

Sollevi il telone e sfili rapidamente l'Arco di spalla. Quando ti vede, il Vorka emette un grido soffocato simile a un gorgoglio, ma, prima che abbia il tempo di dare l'allarme, tu scocchi una freccia che gli si conficca in gola. Con un lamento strozzato, la creatura lascia andare la presa e scivola silenziosamente in acqua. Per un attimo soltanto scorgi la curva della sua schiena, poi la corrente si impossessa della carcassa, che viene trascinata sott'acqua.

Vai all'**88**.



243

La tua risposta irrita la sentinella, e tu capisci di avere dato la risposta sbagliata.

"Non muoverti!" grugnisce, e preme la punta della lancia contro la tua gola. Il suo compagno raggiunge il campanello del parapetto e lo suona. Un attimo dopo, una truppa di sentinelle emerge dalla porta di fronte al ponte. Sono gli stessi soldati che, solo pochi minuti prima, avevano scortato via il povero araldo al quale avevi rubato il bracciale e la mappa.

"Rinchiudetelo!" grida la sentinella del ponte, togliendo la punta della lancia dalla tua gola mentre i soldati corrono verso di te con le spade levate.

Se decidi di arrenderti alla truppa armata, vai al **229**.
Se decidi invece di estrarre l'Arma Ramas e tentare la resistenza all'arresto, vai al **116**.

continua

Se preferisci evitare le sentinelle e attraversare di corsa il ponte levatoio verso l'arcata che dà accesso alla torre interna, vai al **134**.

244

In meno di un minuto il tunnel è completamente sigillato da una montagna di terriccio e rocce. L'aria è densa di polvere, cosa che ti rende difficile sia vedere che respirare, ma fortunatamente sei sopravvissuto alla frana improvvisa senza riportare danno alcuno.

Ti alzi in piedi con cautela e, servendoti della tua infravisione, cerchi di localizzare Hulsta. È difficile vedere in questo ambiente completamente invaso dalla polvere, perciò ti servi della tua capacità di identificare un oggetto o un corpo attraverso il calore da esso irradiato. Ben presto intravedi la sua mano sinistra sbucare da sotto la montagna di detriti, ma non appena la tocchi capisci che non c'è piú niente da fare: il povero Hulsta non è sopravvissuto alla terribile frana.

Vai al **144**.

245

Un'improvvisa folata di vento attraversa il tunnel, sollevando la polvere e facendo sventolare debolmente il bordo della tua tunica. Purtroppo il movimento viene avvertito dal cane, il quale solleva lo sguardo e guaisce per la sorpresa quando ti vede nel tuo nascondiglio, poi indietreggia e comincia ad abbaiare furiosamente. Gli eldenoriani reagiscono immediatamente: i due rimasti nella grotta si affrettano fuori, spade alla mano, mentre il loro compagno ritorna di corsa lungo il tunnel.

"Un esploratore!" esclama quest'ultimo. "Non fatelo scappare!" I suoi compagni ti fissano con occhi che scintillano di luce assassina e avanzano lentamente verso di te, con le spade levate pronte a colpire. Chiaramente essi ti credono un esploratore dell'esercito inviato al loro inseguimento. "Prendetelo, ragazzi" grida l'eldenoriano che sta accorrendo lungo il tunnel. "Se riesce a uscire da qui, dirà alla polizia dove ci troviamo".

Dal momento che non hai alcuna possibilità di fuga, preso come sei tra il tuo nascondiglio e i tuoi avversari, non ti resta che estrarre l'Arma Ramas e prepararti allo scontro.

Tre disertori di Eldenora:
Combattività 37 Resistenza 32

Se possiedi 'Illuminatus' o 'Stella Ramas', puoi beneficiare dei punti extra di Combattività che ti vengono dalle loro proprietà uniche.

Se vinci questo combattimento, vai al **91**.

246

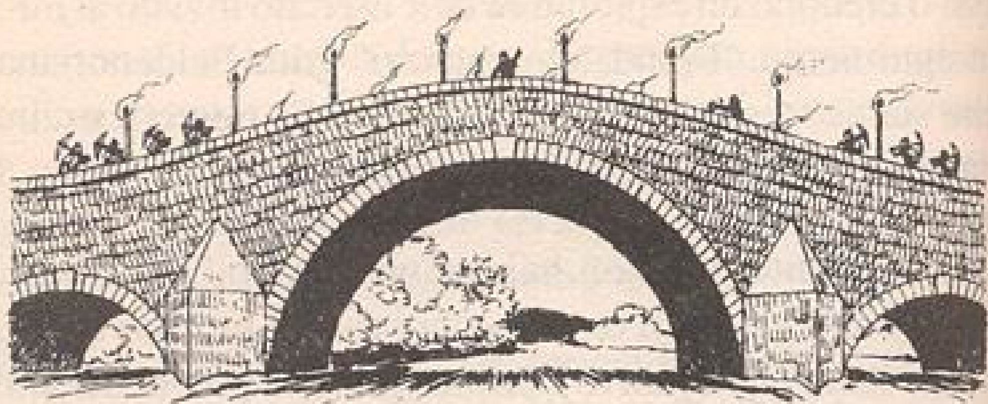
Guardi Delissa nella speranza che ella possa rispondere alla domanda del sergente, ma il tuo sesto senso Ramas ti dice che ne sa meno di te. Non conosce il cugino del sergente né sa dove egli abbia il negozio.

Se decidi di rispondere alla domanda del sergente con un "sí" deciso, vai al **178**.

Se preferisci rispondere con un "no" educato, vai al **205**.

continua

Se decidi di rispondere dicendo che non hai mai sentito parlare né di suo cugino né del luogo in cui si trova il negozio, vai al **142**.



247

Ti metti sul bordo della strada, chiami il conduttore del primo carro vuoto che si avvicina e gli chiedi se per favore può darti un passaggio. L'uomo ti rivolge un largo sorriso sdentato, tira le redini e costringe a fermarsi il tiro a otto del carro.

"Ehi, esploratore, dov'è il tuo cavallo?"

"Ha perso un ferro e si è azzoppato" dici. "L'ho lasciato in quella fattoria laggiú. Devo tornare a Duadon per fare rapporto al capitano".

"Non vorrei essere al tuo posto, amico" dice il compagno del conducente, un uomo magro e ossuto con capelli grigi tagliati a spazzola. "Se perdi il cavallo, zoppo o meno, l'esercito ti tratterrà un anno di salario. Vedrai se non è vero".

I due se la ridono a tue spese, ma non sembrano mettere in dubbio le tue parole. "Va bene, esploratore, ti daremo un passaggio. Salta su dietro il carro, e ci metteremo subito in viaggio".

Vai al **270**.

248

Senti il meccanismo girare, ma capisci subito di aver scelto il numero sbagliato. Avverti un lieve ronzio, seguito da un sordo *click*. Il cuore ti balza in gola quando capisci di aver fatto scattare l'allarme.

All'improvviso la porta sud si spalanca, e una truppa di guardie armate di balestre entra di corsa nella sala. I soldati ti scorgono accovacciato vicino alla porta e ti circondano in un batter d'occhio.

"Arrenditi!" grida il loro capo. "Arrenditi, o ordino ai miei uomini di fare fuoco".

Vai al **229**.

249

Guidi il cavallo verso il falò e ti fermi a circa tre metri da dove siedono gli eldenoriani. Il sergente si alza in piedi aiutandosi con l'asta della sua lancia e poi avanza verso di te per darti il benvenuto.

"Buonasera a te, guida" tossisce. "Come mai sei in viaggio questa notte? Non hanno letti caldi a Tekaro? Perché non ti unisci a noi e non ti scaldi le ossa al nostro fuoco?"

"Non ci sono letti per me a Tekaro, temo" dici, imitando il suo accento grazie alle tue facoltà Ramas. "Con la

fortuna che mi ritrovo, mi hanno mandato al fiume per incontrare i rinforzi. Mi piacerebbe molto godermi per un po' il tepore del vostro fuoco, ma se ritardo il mio capitano mi torcerà il collo. Grazie, sergente, ma devo andare".

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 6 o meno, vai al **107**.
Se è 7 o piú, vai al **302**.

250

Il pannello si apre cigolando e rivela una sala con il soffitto a volta immersa nell'oscurità. Entri con cautela, e il tuo fine udito percepisce una miriade di suoni lontani. Distingui passi di piedi che calzano stivali, lo scambio di ordini secchi e rudi, un tintinnio di chiavi e il cigolio e il clangore di porte di ferro che si aprono: sono gli inconfondibili rumori di una prigione.

Mentre avanzi nella stanza, scopri che essa è piena di vecchi mobili e antichi manufatti ammucchiati disordinatamente qua e là. Ti guardi attorno in cerca di una via d'uscita e vedi un'unica porta, sistemata nella parete piú distante, e una doppia fila di colonne di granito.

Se decidi di esaminare i manufatti ammucchiati nella sala, vai al **292**.
Se preferisci esaminare la porta, vai al **109**.

251

Scavalchi barcollando i corpi ammucchiati dei Vorka che hai ucciso e ti precipiti verso la campana, colpendo la runa con effetto devastante. Vi è un'esplosione tremenda e uno spruzzo di scintille giallo-verdi erompe dalla pietra malvagia non appena questa viene distrutta dalla tua lama. Un attimo dopo la campana viene inghiottita da lingue di fiamme arancione, e tu vieni scagliato all'indietro, mentre le schegge di pietra cadono tutt'intorno a te. Quando la pioggia di detriti finisce, ti alzi in piedi e contempli gli effetti della terribile esplosione.

Lingue di fuoco tremolano tra le schegge che ricoprono il pavimento della fossa, mentre i Vorka che venivano creati all'interno della campana giacciono scomposti e privi di vita tra le rovine brucianti. La vista di quella devastazione è sconvolgente, ma malgrado ciò provi un sollievo immenso quando capisci che la distruzione della runa ha anche eliminato in un sol colpo tutti i Vorka emersi dalla campana maledetta.

Vai al **202**.

252

Ubbidisci con riluttanza agli ordini della vecchia e lasci la stalla. Fuori il vicolo cieco è deserto, ma, quando imbocchi con il tuo cavallo una stradina laterale, ti trovi immediatamente a dover fare i conti con una ronda di eldenoriani.

"Fermatelo!" ringhia il sergente, e subito i suoi uomini si precipitano verso di te, le lance levate a bloccarti la fuga. Carichi audacemente nella speranza di rompere la barriera di soldati e raggiungere la strada che scorgi pochi metri piú avanti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale è 3 o meno, vai al **99**.
Se va da 4 a 8, vai al **216**.
Se è 9 o piú, vai al **153**.

253

Estrai l'Arma Ramas e avanzi verso la runa piú vicina, quella fissata in cima alla campana di cristallo. Aumenti gradualmente il passo mentre ti avvicini e, con grazia felina, balzi in aria e colpisci la pietra nera con un unico colpo devastante. Vi è un'esplosione tremenda, e uno spruzzo di scintille giallo-verdi erompe dalla pietra malvagia non appena questa viene spezzata in due dalla tua lama. Ritorni con i piedi a terra e senti la campana di cristallo scoppiare in mille pezzi; poi un fortissimo fischio ti riempie le orecchie mentre l'aria si carica di fasci crepitanti di fuoco verde. Ti volti istintivamente e ti copri la testa con il braccio sinistro, mentre le schegge di cristallo infranto cadono tutt'intorno a te come una pioggia di pugnali affilatissimi. Quando la pioggia di schegge finisce, ti volti e contempli gli effetti della terribile esplosione sulla sala. Tracce di fiammelle verdastre tremolano debolmente prima di spegnersi in mezzo alle schegge di cristallo, mentre la colonna di nebbia nera che si trovava all'interno della campana ora volteggia attorno ai resti come un piccolo tornado. Dal centro proviene un orrendo grido acuto, e il cuore ti manca un battito quando, all'improvviso, ti ricordi di avere già sentito quel suono spaventoso. Quell'ombra nera è Zorkaan il Divora-anime, l'entità che hai incontrato nella radura della Foresta di Gorchad, la presenza malvagia che avevi disturbato mentre si cibava dei resti spirituali dei prigionieri di Slovia uccisi e sepolti nella radura. L'ombra di Zorkaan aumenta di velocità e, emettendo un ululato assordante, si scaglia verso l'alto e scompare attraverso l'apertura nel soffitto a cupola, tuffandosi nell'occhio del ciclone che infuria.

Il rumore dell'esplosione e il grido infernale di Zorkaan allertano Vandyan, che si accorge della tua presenza. Vedi il suo viso stravolto dall'ira. Solleva un disco d'argento che stringe nel palmo della mano destra e poi pronuncia una maledizione che ti gela il sangue nelle vene.

Vai al **340**.



254

Aspetti fino a quando non scorgi un varco nel flusso continuo di veicoli e poi attraversi di corsa la via. Il

conducente di un carro che sta per sopraggiungere frusta di proposito i suoi cavalli in un deliberato tentativo di investirti, ma la rapidità delle tue reazioni ti salva la vita, e per fortuna non subisci nemmeno un graffio.

Il guidatore leva la frusta e grida che ti denuncerà alla polizia del Teschio di Tor. Piuttosto che correre il rischio di venire arrestato, ti disperdi tra la folla il piú rapidamente possibile.

Vai al **276**.

255

Con uno strozzato lamento di morte, la creatura cade oltre il bordo della barca e finisce in acqua. Per un attimo scorgi la curva della sua schiena, poi la corrente si impossessa del corpo, che viene trascinato sott'acqua.

Rinfoderi l'Arma Ramas e ti copri nuovamente con il telone per non essere visto quando la barca emerge da sotto il ponte. L'imbarcazione viene trasportata lontano dalla forte corrente e, ben presto, non riesci piú a sentire le voci rozze e sgradevoli dei soldati eldenoriani. Dopo un'ora arrivi in un punto in cui il fiume si inoltra tortuoso in una regione collinosa e boschiva. Dal momento che è difficile navigare al buio in questo tratto del fiume, decidi di fermarti e attendere il sorgere del sole. Trascini la barca a riva e ti adagi sotto il ramo di una quercia.

Prima di addormentarti, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **138**.

256

Ispezioni le fiale da vicino e le tue avanzate facoltà Ramas ti dicono che le sostanze gelatinose in esse contenute possiedono forti proprietà psichiche.

Non riesci a calcolare con esattezza la potenza di queste pozioni, né sei in grado di calcolarne gli effetti, comunque se decidi di prendere la Fiala Rossa, o la Fiala Blu, oppure la Fiala Gialla, annotala sul Registro di Guerra come Oggetto Speciale che porti nella tasca della tunica.

Per proseguire, vai al **17**.

257

La stradina conduce a una torre circolare situata nel punto in cui le mura occidentali e meridionali della città si incontrano. Diretto verso la torre, passi davanti a numerosi negozi di spezie ed erbe aromatiche, ad una galleria d'arte e alla bottega di un calzolaio. Sulla porta di ciascuno di questi negozi c'è sempre qualcuno che cerca di attirare il passante all'interno promettendo acquisti a prezzi incredibili. Resisti alle tentazioni fino a quando non arrivi davanti a un emporio dai colori vivaci in cui si vendono tappeti e arazzi. Una ragazza dalla lingua sciolta ti invita a entrare per dare un'occhiata alla mercanzia, promettendoti completa libertà di scelta. Ti dice anche che il proprietario risponderà a qualsiasi domanda vorrai fargli.

Se decidi di entrare nell'emporio, vai al **288**.
Se preferisci non entrare e proseguire per Knucklebone Lane, vai al **119**.

258

Fai ricorso alla tua Arte Ramastan della Sparizione per mascherare l'odore del tuo corpo, poi trovi una stretta fessura nella parete del tunnel e ti ci infili dentro per evitare di essere visto. L'eldenoriano non si accorge di nulla e passa oltre il tuo nascondiglio per andare a controllare l'entrata del tunnel. Ma il cane non lo segue: si ferma vicino alla fessura e comincia a fiutare l'aria fetida del tunnel.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 5 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2.

Se il totale ora è 7 o meno, vai al **245**.
Se è 8 o piú, vai al **278**.

259

Fai ricorso alla tua Arte Superiore del Controllo Animale per calmare il cane, e l'effetto è immediato e irresistibile: il segugio smette di ringhiare e balza gioiosamente verso di te. Tu lo carezzi, ed esso comincia a leccarti affettuosamente la mano.

"Ma guarda un po'!" esclama una delle sentinelle.

"I cani devono avere un debole per voi. Zanna Rossa di solito non si fida degli estranei".

Il suo compagno guarda il cane e scuote la testa incredulo.

"Non l'ho mai visto cosí affettuoso, prima d'ora" dice. "Gli ho visto mordere parecchie mani, ma non l'ho mai visto leccarne una".

Il controllo che hai sul loro segugio, normalmente feroce, impressiona le sentinelle tanto da far loro dimenticare l'ispezione della camera. Dopo qualche minuto mettono il guinzaglio al cane e tornano nel cortile. Tu ti alzi e rimani sulla porta a osservare i due soldati che, assieme ad altre quattro guardie, controllano le botti ammucchiate nel cortile.

"Cosa succede?" chiedi, con grande sorpresa di Delissa.

"Stiamo cercando una spia nemica" dice uno dei soldati. "Indossa una divisa da esploratore della cavalleria" dice un altro. "Avete visto o sentito qualcosa di insolito?"

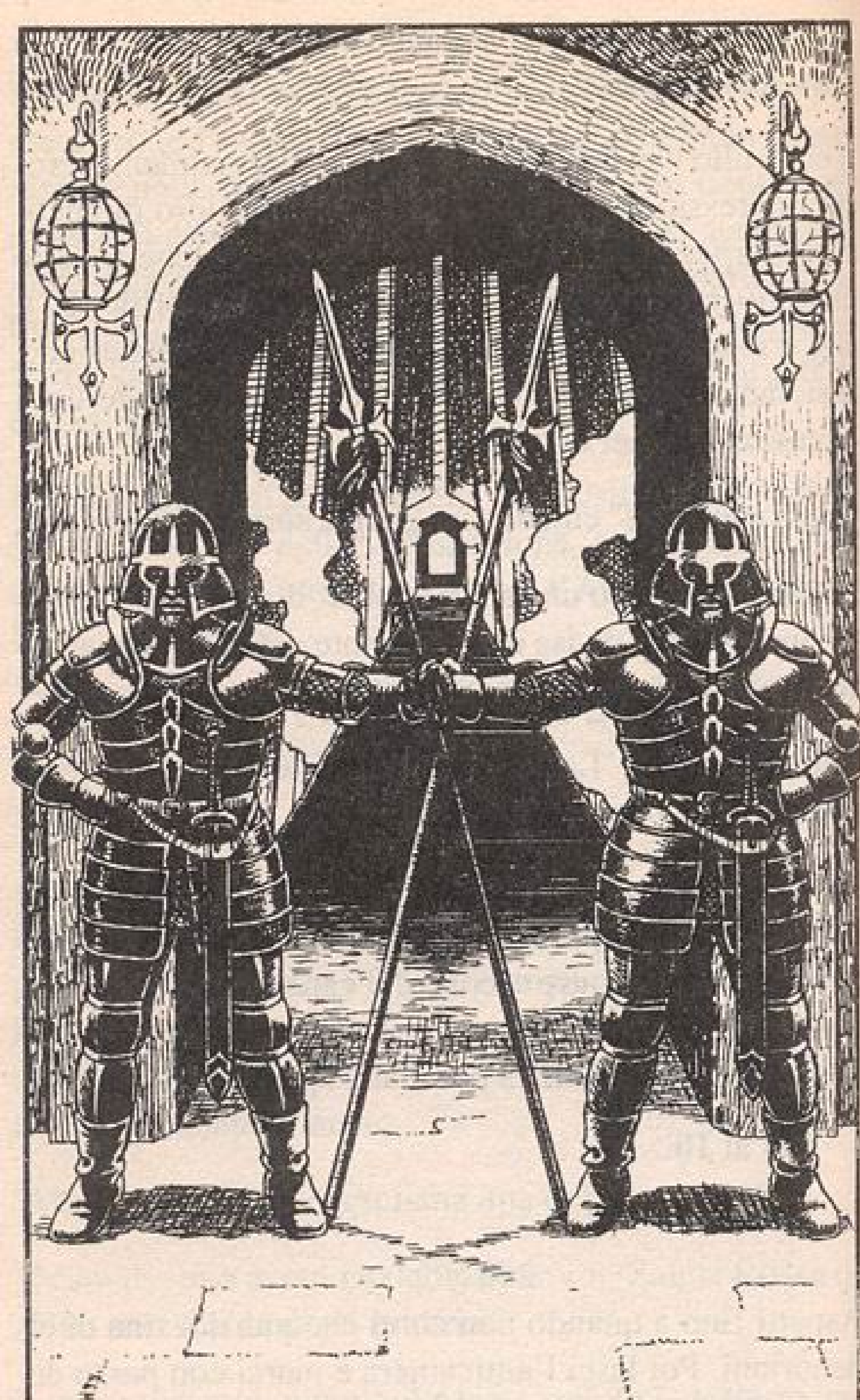
"No" rispondi. "La tempesta ci ha tenuti svegli. Non abbiamo visto né sentito nulla".

Le sentinelle sembrano convinte dalla tua spiegazione e rinunciano ad ispezionare il cortile. Delissa augura loro la buonanotte mentre escono dal cancello sul retro, poi, quando è sicura che se ne siano andate, torna nella sala da pranzo e si chiude la porta alle spalle.

Vai al **10**.

260 *(fig. 15)*

Aspetti fino a quando non conti che una dozzina di eldenoriani. Poi lasci l'anticamera e marci con passo deciso oltre la sala verso la grande scalinata che sale al piano superiore della fortezza. Tenendo il viso abbassato per evitare ogni contatto visivo con gli ufficiali



(fig. 15) Due guerrieri in armatura controllano l'accesso al ponte.

nemici di passaggio, imbocchi le scale e sali verso il pianerottolo del piano superiore. Mentre cammini, vedi l'entrata del ponte levatoio alla tua destra: è illuminata da grandi lanterne e sorvegliata da due guerrieri di Eldenora, armati fino ai denti e protetti da capo a piedi da un'armatura di ferro nero scintillante. I due sorvegliano vigili l'accesso al ponte, le lance incrociate per impedire a chiunque di passare senza il loro permesso. Un capitano di Eldenora si avvicina alle guardie e solleva la mano destra rivelando un bracciale di pelle; i due fanno un cenno di assenso con il capo, spostano le lance e fanno passare l'ufficiale, il quale attraversa il ponte levatoio ed entra nella torre interna.

Raggiunta la cima delle scale, volti a sinistra e ti allontani dal ponte levatoio. Cammini guardandoti alle spalle, la mente che lavora frenetica nel tentativo di escogitare un modo per entrare nella torre, quando qualcosa ti colpisce in pieno petto costringendoti a fermarti.

Vai al **343**.

261

Nel giro di un'ora arrivate ad un incrocio in cui il sentiero si allontana dalla foresta e si congiunge a una strada battuta che unisce Tido a Tekaro. La pista attraversa l'apparentemente infinita pianura di Slovia, una distesa erbosa lussureggiante che si stende davanti a voi a perdita d'occhio. Percorri con sguardo guardingo l'orizzonte in cerca di pericoli, ma vedi solo qualche cavallo selvaggio al pascolo.

Volgete le vostre cavalcature verso Tekaro e avanzate

ad andatura piacevole. Mentre la mattinata avanza, Rouf ti racconta della battaglia combattuta nelle pianure durante le scorse settimane.

"Questo è un paese di cavalieri " dice, "e per i nostri nemici combattere qui è come trovarsi in alto mare. Noi gente di Slovia siamo cavallerizzi abilissimi e soldati valorosi, e da tempo immemorabile viviamo e governiamo queste terre. I nostri generali dicevano che in aperta pianura avremmo distrutto in un batter d'occhio la fanteria eldenoriana, ma non avevamo mai incontrato prima i Vorka. Quei demoni sono stati la nostra disgrazia. Corrono come lupi inferociti e combattono come cavalieri in armatura. Ahimè, se soltanto sapessimo come distruggerli..."

Rouf ti chiede della tua missione, ma tu, saggiamente, non gli riveli alcun dettaglio. "Non è che non mi fidi di te" dici, e sei sincero, "ma per il tuo bene è meglio che tu non sappia. Gli eldenoriani torturano i loro prigionieri, e se per caso dovessero catturarti di nuovo, non potranno costringerti a rivelare quello che non sai".

Nel corso del pomeriggio superate parecchi cavalieri eldenoriani diretti a Tido. Alcuni di essi si fanno beffe di Rouf mentre passate, ma non subite alcun ritardo o attacco. Mentre la notte si avvicina, arrivate a un incrocio dove un sentiero sporco e trascurato si unisce alla strada che viene da ovest. Rouf ti dice che questo sentiero porta alla capanna di suo zio nel bosco. Seguite la pista per tre miglia fino a quando non vedete un mucchio di pietre con un palo infisso al centro, in cima al quale sventola una cenciosa bandiera di Slovia. Quando Rouf vede la bandiera, ti fa immediatamente cenno di fermarti. "C'è qualcosa che non va" sussurra. "La bandiera... è alla rovescia. È un segnale di pericolo".

Smontate silenziosamente e legate i cavalli ad un albero prima di avvicinarvi alla capanna. Questa si trova sul bordo di un dirupo non molto profondo ed è circondata da altre piccole costruzioni in legno. Tre cavalli sellati sono legati a un palo nei pressi della capanna principale e, quando aguzzi la vista, vedi che le selle sono identiche alle vostre. Sono cavalli dell'esercito eldenoriano. Vi avvicinate con cautela alla capanna e sbirciate oltre la finestra. Rouf dà in un'esclamazione soffocata quando scorge suo zio Prizo e sua zia Fie, legati a due sedie sistemate schienale contro schienale al centro della stanza. Tre robusti e rozzi eldenoriani stanno razziando la capanna, e dal tuo nascondiglio li senti minacciare di morte Prizo e Fie se questi non riveleranno dove hanno nascosto il loro oro. La minaccia fa ribollire d'ira Rouf. Egli ti chiede di aiutarlo ad uccidere gli eldenoriani e a salvare i suoi parenti, ma tu non vuoi irrompere nella capanna. È evidente che quei tre sono assassini senza alcuna pietà, e un attacco cosí diretto potrebbe mettere in pericolo la vita dei due prigionieri.

Se decidi di osservare la scena ancora per qualche minuto, vai al **21**.

Se invece preferisci cedere all'insistenza di Rouf e attaccare immediatamente, vai al **168**.

262

La freccia colpisce la runa con effetto devastante. Vi è un'esplosione tremenda, e uno spruzzo di scintille giallo-verdi erompe dalla pietra malvagia non appena que-

sta viene penetrata dall'acciaio della tua freccia. La campana di cristallo scoppia in mille pezzi, e un fortissimo fischio ti riempie le orecchie mentre l'aria si carica di fasci crepitanti di fuoco verde. Ti volti istintivamente e ti copri la testa con il braccio sinistro, mentre le schegge di cristallo infranto cadono tutt'intorno a te come una pioggia di pugnali affilatissimi. Quando la pioggia di schegge finisce, ti volti e contempli gli effetti della terribile esplosione sulla sala. Tracce di fiammelle verdastre tremolano debolmente prima di spegnersi in mezzo alle schegge di cristallo, mentre la colonna di nebbia nera che si trovava all'interno della campana ora volteggia attorno ai resti come un piccolo tornado. Dal centro proviene un orrendo grido acuto, e il cuore ti manca un battito quando, all'improvviso, ti ricordi di avere già sentito quel suono spaventoso. Quell'ombra nera è Zorkaan il Divora-anime, l'entità che hai incontrato nella radura della Foresta di Gorchad, la presenza malvagia che avevi disturbato mentre si cibava dei resti spirituali dei prigionieri di Slovia uccisi e sepolti nella radura. L'ombra di Zorkaan aumenta di velocità e, emettendo un ululato assordante, si scaglia verso l'alto e scompare attraverso l'apertura nel soffitto a cupola, tuffandosi nell'occhio del ciclone che infuria.

Il rumore dell'esplosione e il grido infernale di Zorkaan allertano Vandyan, che si accorge della tua presenza. Vedi il suo viso stravolto dall'ira. Solleva un disco d'argento che stringe nel palmo della mano destra e poi pronuncia una maledizione che ti gela il sangue nelle vene.

Vai al **340**.

263

Nascondi i corpi dei due esploratori tra i cespugli che crescono ai bordi del ruscello, poi prendi uno dei loro cavalli e lasci andare l'altro nel campo adiacente prima di partire al galoppo lungo la strada.

Per due ore cavalchi in mezzo alle fattorie, ai vigneti, ai campi coltivati e ai villaggi delle Distese di Demera fino a quando non arrivi in vista di Duadon. Ti avvicini alla Porta Meridionale della città e ti unisci a una fila di carri e cavalieri in attesa di entrare. Alla tua sinistra noti una colonna lontana di carri che si sta avvicinando alla Porta Occidentale, carica di ferro e legname: materiali grezzi per le armerie di Duadon. Alla tua destra, una schiera apparentemente infinita di Vorka sta uscendo dalla Porta Orientale in direzione del Fiume Storn. Il tuo sesto senso ti dice che le creature vanno a raggiungere l'esercito di Eldenora impegnato nell'assedio di Varetta.

Mentre ti avvicini lentamente al cancello, lanci un'occhiata alle tetre mura perimetrali della città e alle torri di guardia fortificate. Attraverso la saracinesca della Porta Meridionale, scorgi fugacemente una serie di edifici avvolti da nubi di fumo e cenere. Non è di certo una vista incoraggiante. Dentro alle difese perimetrali, la città echeggia del costante clangore dei martelli e del ruggito delle potenti fornaci. Per ordine di Vandyan, Duadon è diventata quasi un'immensa fucina, una fabbrica da guerra potente ed enorme destinata all'efficiente produzione dell'esercito conquistatore di Vorka.

Arriva infine il tuo turno per passare. Due sentinelle armate si fanno avanti e ti chiedono di mostrare i tuoi or-

dini. Quando dici di averli persi, si fanno sospettose e ti ordinano di smontare.

"Perdere gli ordini è un comportamento assai irresponsabile per un soldato" dice la piú alta delle due sentinelle, la voce piena di sarcasmo.

"Però, se ne valesse la pena" si intromette l'altra con fare insinuante, "potremmo sorvolare sul tuo pessimo comportamento. Cosa ne dici?"

Chiaramente i due ti stanno invitando a comperare il loro silenzio. Li fissi negli occhi e capisci che si aspettano un oggetto di grande valore per chiudere un occhio e farti passare.

Se possiedi il Calice di Tekaro, vai al **335**.
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **65**.



264

Pronunci le parole dell'incantesimo del Regno Antico – *Parola del Potere* – e reciti lentamente la parola magica: *Gloar!*

L'energia della tua magia verbale si schianta contro Zorkaan, e tu vedi la sua sagoma tremolare e indebolirsi. Guidato puramente dall'istinto, estrai l'Arma Ramas e carichi contro l'ombra scura.

"Per Sommerlund e per i Ramas!" gridi, affondando la lama in quell'informe vapore che è Zorkaan.

Zorkaan il Divora-anime:
Combattività 46 Resistenza 36

L'entità è temporaneamente vulnerabile ad ogni forma di attacco psichico. Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, aggiungi 3 alla tua Combattività per la durata del combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **240**.

265

Ci metti molto piú del previsto per aprire il lucchetto. Purtroppo il tuo armeggiare attorno alla serratura sveglia il cane da guardia del sellaio e, quando riesci finalmente ad aprire la porta, l'animale ti si avventa contro, ti salta al petto e ti fa cadere all'indietro.

Cane da guardia
Combattività 25 Resistenza 18

Poiché l'attacco ti coglie di sorpresa, non sottrarre alcun punto di Resistenza al tuo nemico durante i primi due scontri del combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **241**.

266

La pioggia – diventata torrenziale durante il breve lasso di tempo che ti serve per raggiungere la collinetta – batte come un martello impazzito sul terreno roccioso, trasformando la polvere in rivoli di fango. La collinetta è

priva d'alberi e di sottobosco e non offre alcuna protezione alla tempesta, ma sotto la sua base sporgente scopri una rientranza asciutta che costituisce un ottimo riparo dal vento impetuoso.

Ti sistemi sotto il tetto di roccia nel tentativo di riposare un po' mentre la tempesta infuria su tutta la zona. A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

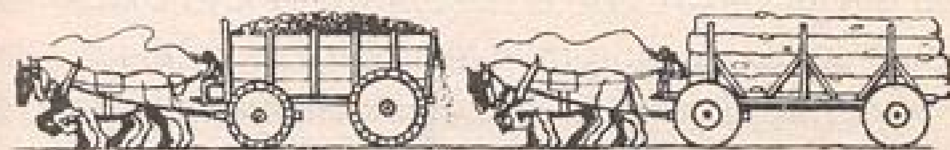
Per proseguire, vai al **345**.

267

Vedi la sentinella cercare tra il contenuto dell'armadio, e poi vedi alcuni abiti e altri oggetti volare dalla porta e atterrare in mezzo alla sala. La seconda sentinella entra nella sala da una stanza adiacente, prende l'acciarino dalla tasca e riaccende le candele. Non appena le fiamme diffondono un po' di luce nella stanza, la sentinella emerge dall'armadio con un sorrisetto soddisfatto dipinto sul viso. Ti fissa con sguardo crudele, e il tuo cuore aumenta i suoi battiti quando vedi che l'uomo ha in mano la tua arma Ramas.

"L'ho trovato!" grida, e subito sei sentinelle armate che stavano ispezionando il cortile salgono di corsa le scale con le spade levate. Combatti coraggiosamente e, sebbene disarmato, uccidi quattro avversari prima che un colpo alla nuca ti faccia perdere i sensi. Purtroppo non riacquisterai mai conoscenza: Vandyan ha messo una taglia di 10.000 Corone d'Oro sulla tua testa, pagabili alla consegna del tuo corpo al Teschio di Tor, in vita o già morto. Le sentinelle sopravvissute decidono di non correre rischi e ti trafiggono crudelmente con le loro spade mentre sei ancora privo di sensi.

Ti può essere di consolazione il fatto che sei riuscito a portare a termine la tua missione. Distruggendo le rune di Agarash il Dannato, hai salvato il Magnamund dal tirannico dominio di Vandyan. È una grande vittoria, ma per essa hai dovuto sacrificare la tua vita.



268

Soltanto due frecce colpiscono la barca. Una di esse perfora il telone sotto il quale ti nascondi per conficcarsi nel legno del boccaporto a un soffio dalla tua testa, mentre l'altra, un dardo infuocato, affonda in una tavola di legno vicino alla prua. Fortunatamente, servendoti della tua Arte Ramastan della Difesa, riesci a spegnere le fiamme senza tradire la tua presenza. La barca scivola via sull'acqua avvicinandosi al ponte, e tu riesci a sentire gli eldenoriani ridere e imprecare pesantemente. Attraverso lo strappo nel telone vedi un soldato dal volto rubizzo sporgersi oltre il parapetto del ponte: tra le mani stringe un grosso sasso che sta per far cadere sulla tua barca mentre questa gli passa sotto.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **336**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **281**.

269

Fai ricorso all'Arte Superiore degli Elementi per sciogliere il grumo di polvere e sporcizia depositatosi sulla leva nel corso dei secoli. Nubi di polvere bianca si levano dalla fessura nel muro quando sollevi e abbassi la leva per la seconda volta e scopri che la tua Arte ha rimesso in funzione il meccanismo di apertura in un batter d'occhio.

Vai al **250**.



270

Per tre ore ti rilassi nel retro del carro vuoto, osservando le fattorie e i vigneti delle distese di Demera, mentre il veicolo traballante procede lungo la strada che conduce a Duadon. Quando raggiungete infine la città, ti metti a sedere e presti maggior attenzione al traffico di truppe e di viveri. Il tuo carro si mette in fila dietro ad altri veicoli trainati da cavalli che stanno aspettando di entrare in città dalla Porta Meridionale. Alla tua sinistra noti una colonna lontana di carri che si sta avvicinando alla Porta Occidentale, carica di ferro e legname: materiali grezzi per le armerie di Duadon. Alla tua destra, una schiera apparentemente infinita di Vorka sta uscendo dalla Porta Orientale in direzione del Fiume Storn. Il tuo sesto senso ti dice che le creature vanno a raggiungere l'esercito di Eldenora impegnato nell'assedio di Varetta.

Mentre il tuo carro si avvicina lentamente al cancello, lanci un'occhiata alle tetre mura perimetrali della città e alle torri di guardia fortificate. Attraverso la saracinesca della Porta Meridionale, scorgi fugacemente una serie di edifici avvolti da nubi di fumo e cenere. Non è di certo una vista incoraggiante. Dentro alle difese perimetrali, la città echeggia del costante clangore dei martelli e del ruggito delle potenti fornaci. Per ordine di Vandyan, Duadon è diventata quasi un'immensa fucina, una fabbrica da guerra potente ed enorme destinata all'efficiente produzione dell'esercito conquistatore di Vorka.

Arriva infine il vostro turno per passare. Due sentinelle armate si fanno avanti e parlano brevemente con il conducente, poi si avvicinano al retro del carro e ti chiedono di mostrare i tuoi ordini. Quando dici di averli persi, si fanno sospettose e ti ordinano di smontare dal carro.

"Perdere sia cavallo che ordini è un comportamento assai irresponsabile per un soldato" dice la piú alta delle due sentinelle, la voce piena di sarcasmo.

"Però, se ne valesse la pena" si intromette l'altra con fare insinuante, "potremmo sorvolare sul tuo pessimo comportamento. Cosa ne dici?"

Chiaramente i due ti stanno invitando a comperare il loro silenzio. Li fissi negli occhi e capisci che essi si aspettano un oggetto di grande valore per chiudere un occhio e farti passare.

Se possiedi il Calice di Tekaro, vai al **296**.
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **159**.

271

Estrai la pozione di Ghilev dallo Zaino e la versi con cautela sopra le fette di carne fredda. Poi copri la carne con le verdure e porti il vassoio alle sentinelle di guardia alla Sala delle Rune. I due posano le lance contro il muro e sollevano le visiere quando ti vedono arrivare.

"Dov'è Gragov?" chiede una delle due sentinelle mentre posi il vassoio del cibo su un tavolino accanto alla porta.

"È malato" rispondi.

"Spero che non sia a causa di qualcosa che ha mangiato" scherza l'altra sentinella.

Senti i due soldati consumare la loro cena mentre ripercorri il corridoio verso le scale di ferro. Quando arrivi in fondo alla rampa, aspetti che la pozione faccia effetto. Dopo qualche minuto senti uno schianto metallico, allora sali le scale e dai un'occhiata. La pozione ha funzionato: entrambe le sentinelle giacciono prive di sensi davanti alla porta.

Vai al **120**.

272

Ti svegli poco prima dell'alba nell'intenso freddo mattutino. Una pallida luce rosata illumina il fiume e il panorama circostante, che percorri con occhio ansioso in cerca di qualche presenza nemica. Tranne che per la lontana Tekaro e le orde di Vorka accampati fuori le mura, non scorgi nessuna minaccia immediata, perciò rimonti in sella e ritorni sulla pista che si dirige a sud. Dopo circa due miglia giungi ad un sentiero battuto tracciato di recente che gli ingegneri di Eldenora hanno progettato per servire il traghetto militare che attraversa il grande fiume. Ti ricordi che lo zio di Rouf ti ha parlato di questo traghetto e decidi di darci un'occhiata piú da vicino. Guidi il cavallo lungo il sentiero e lo segui fino ad una grande zattera ormeggiata alla riva del fiume. Ci sono sei sentinelle eldenoriane di servizio, ma nessuna di esse ti presta molta attenzione. Sembrano tutte troppo occupate a riprendersi dalla sbornia della notte prima e non hanno voglia di parlare. Sali con il tuo cavallo sulla zattera e rimani in sella mentre il traghetto viene tirato da una fune oltre lo Storn. Quando la zattera si ferma, fai scendere il cavallo su una banchina di legno e poi lo guidi lungo una strada costruita e livellata dall'esercito di Eldenora in questa zona della Foresta di Grochod. Quando non vedi piú il traghetto, lasci la strada e ti addentri tra gli alberi. La foresta è troppo densa per poter continuare a cavallo, perciò abbandoni la tua cavalcatura e prosegui a piedi.

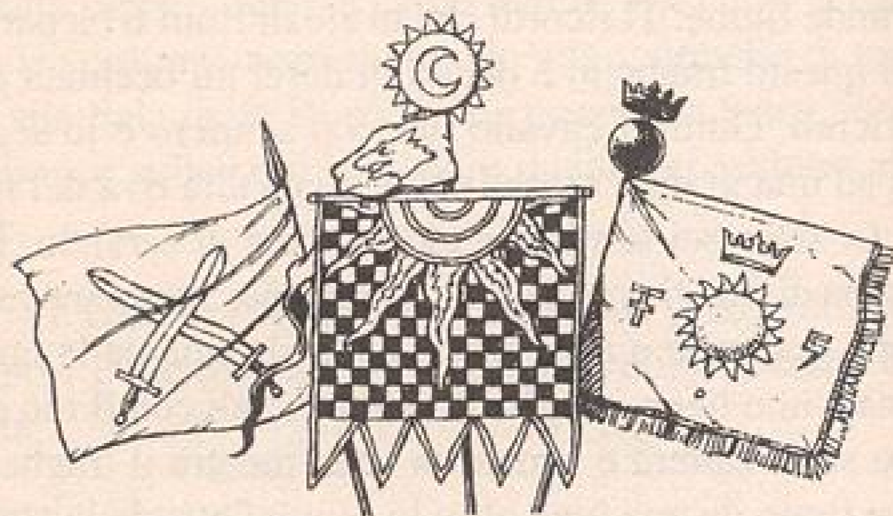
Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 4 o meno, vai al **5**.
Se è 5 o piú, vai al **166**.

273

Gli eldenoriani conducono una breve ispezione della sala da pranzo e delle stanze adiacenti e uno di essi cerca di aprire la porta dell'armadio. Tu tiri la maniglia verso di te per tenere la porta chiusa, e la sentinella abbandona subito il tentativo, credendo che la porta sia chiusa. Trattenendo il respiro, sbirci attraverso la serratura e guardi i due soldati che si allontanano dalla stanza, trascinandosi dietro il loro riluttante segugio.

Vai al **139**.



274

Posi l'orecchio sul ferro freddo della porta e senti un borbottio simile al ribollire dell'acqua. Non distingui nessun altro suono e i tuoi sensi Ramas ti dicono che nella stanza non c'è nessuno. Spingi la porta ed entri.

La stanza nella quale ti trovi assomiglia al laboratorio di un alchimista. I numerosi scaffali sono pieni di fiasche, contenitori di vetro collegati a tubicini anch'essi di vetro, bottiglie, ecc. In piccole ampolle trasparenti vedi ribollire sopra fiammelle bluastre dei liquidi colorati che coi loro vapori ammorbano la stanza con un acre puzzo pungente.

La tua attenzione viene attratta da alcune scansie sistemate lungo la parete, piene di centinaia di bottiglie e fiaschette etichettate, contenenti polveri, granelli, fluidi e cristalli. Una rapida occhiata a questi contenitori ti rivela la presenza di quattro pozioni che conosci:

Gallowbrush (ciascuna dose induce un sonno di 1-2 ore)
Tintura di Graveweed (fatale se inghiottita)
Mokradon (causa cecità irreversibile negli esseri umani)
Volzoc (causa allucinazioni violente)

Se decidi di prendere qualcuna di queste pozioni, ricordati di annotarla sul Registro di Guerra come Oggetto dello Zaino.

Dopo aver lasciato il laboratorio, puoi proseguire lungo il corridoio andando al **173**.

275

Il rombo del tuono non distrae gli arcieri. Mentre ti avvicini, essi lasciano partire una scarica mortale di frecce che trapassano il legno leggero della barca. Una freccia ti penetra nel polpaccio, e tu devi morderti il labbro per soffocare un grido di dolore: perdi 3 punti di Resistenza.

L'acqua entra copiosa dal fondo perforato dalle frecce. Gli eldenoriani emettono grida di "urrà" quando l'imbarcazione comincia a inabissarsi e, mentre essa scom-

pare sotto l'arcata centrale del ponte, senti il rumore dei loro passi mentre si affrettano verso l'altro parapetto, ansiosi di assistere alla fine della tua barca. Fai ricorso alle tue capacità curative per fermare il flusso di sangue che fuoriesce dalla gamba ferita e, non appena la barca emerge da sotto il ponte, senti un altro grido di "urrà" provenire dagli arcieri. L'acqua entra cosí abbondante che decidi di abbandonarla. Volgi il timone e dirigi la barca verso la riva sinistra del fiume, in un punto in cui una macchia di salici piangenti copre quasi completamente la sponda. Mentre passi sotto i rami, balzi fuori e ti nascondi tra gli alberi.

Dopo pochi secondi gli eldenoriani arrivano ad esaminare il relitto. Osservi in silenzio mentre essi lo trascinano fuori dall'acqua e ne ispezionano i poveri contenuti, ma ben presto si stancano di questa inutile occupazione e tornano ai loro posti sul ponte. Aspetti che se ne siano andati tutti quanti, esci dal nascondiglio e ti allontani. Solo quando tra te e gli eldenoriani hai messo piú di cinque miglia decidi di riposarti per qualche ora, comodamente seduto sul tronco di una quercia.

Prima di dormire, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **9**.

276

Segui la strada fino a quando non arrivi a una torre di guardia situata nell'angolo nord-occidentale delle mura. Qui la via curva bruscamente verso est e passa sotto un arco di pietra che segna il confine del quartiere settentrionale della città. Oltre l'arco, la strada è fiancheggiata da negozi e botteghe di ogni tipo, ma in nessuno di essi si fabbricano botti.

Alla fine, la via termina in una piazza alberata situata vicino alla Porta Settentrionale. Al centro della piazza vedi un palo di ferro sul quale sono fissate delle frecce indicanti i nomi delle diverse vie che dalla piazza si dipartono, simili ai raggi di una ruota. Le tue speranze si rianimano quando tra le frecce ne scorgi una con il nome di Flank Street. Senza indugiare un attimo di piú, ti affretti in quella direzione.

Un attimo dopo avere imboccato la strada, noti un'insegna verde appesa sopra la porta di un negozio vicino; è a forma di botte e recita: IL BOTTAIO DI DUADON. Hai finalmente trovato il posto che cercavi! Tirando un sospiro di sollievo, spingi la porta ed entri.

Vai al **200**.

277 *(fig. 16)*

Pronunci le parole dell'incantesimo del Regno Antico - *Parola del Potere* – e reciti lentamente la parola magica: *Gloar!*

L'energia della tua magia verbale si schianta contro i rettili che stanno tentando di scavalcare i corpi ammucchiati in fondo alle scale. Il tuo incantesimo disperde alcuni Vorka, ma non impedisce ad altri di proseguire nel loro attacco. Alcuni di essi calpestano i loro compagni prostrati a terra e si arrampicano su per le scale. I primi tre a riuscire nell'impresa sono armati di spade.



(fig. 16) Tre Vorka salgono le scale verso di te.

Salgono i gradini fissandoti con i loro crudeli occhi gialli, aprendo e chiudendo famelicamente le fauci velenose.

Vorka:

Combattività 40 Resistenza 38

Se vinci questo combattimento, vai al **160**.

278

Dopo qualche secondo, il cane corre avanti per raggiungere il proprio padrone. Percepisci che l'animale non ha individuato la tua presenza, perciò rimani nascosto aspettando che il ladrone e il suo cane tornino indietro. Dopo qualche minuto avverti i passi dell'eldenoriano e del cane che ti passano accanto ed entrano nella grotta. Senti i tre uomini parlare a voce bassa e raccogliere in fretta il bottino per rimetterlo nei loro zaini: sospettano di essere stati scoperti e perciò sono ansiosi di abbandonare il loro nascondiglio.

Esci silenziosamente dalla fessura e torni sui tuoi passi verso l'entrata del tunnel. Una volta fuori, ti fermi, estrai l'Arma Ramas e colpisci con forza il palo che sostiene il soffitto del tunnel. Il legno marcito si spezza in due, e cadono diverse tonnellate di roccia, bloccando l'accesso al pozzo. Quando la polvere si è depositata a terra, vedi che dalla miniera non è piú possibile uscire.

Ti allontani e ti affretti verso la valle. Il crepuscolo si trasforma presto in buio totale, e hai percorso meno di un chilometro nella vallata quando, all'improvviso, questa termina davanti a un dirupo. A meno di cento metri verso ovest vedi una collinetta rocciosa con una

base sporgente che si affaccia sul dirupo, mentre ad est la linea degli alberi segue il bordo della gola per molte miglia. Prima o poi dovrai calarti nell'impervia valle sottostante, ma, poiché non hai nessuna voglia di scendere lungo i fianchi scoscesi nel buio pesto, decidi di trovare un posto in cui accamparti fino all'alba.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione e hai raggiunto il rango di Grande Sentinella Ramas o piú, vai al **51**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **294**.

279

Servendoti della tua Arte Superiore della Difesa, riesci a smuovere alcune sbarre della finestra, nel punto in cui queste affondano nei mattoni del muro, tanto da riuscire ad aprire in pochi minuti un varco largo abbastanza per farti passare.

Per proseguire, vai al **27**.

280

Senti scattare anche l'ultimo meccanismo, avverti un basso ronzio, ed ecco che la porta si apre rivelando un corridoio con il soffitto a volta che conduce a una rampa di scale di ferro. Entri, e la porta si chiude alle tue spalle. A metà corridoio, un altro passaggio incrocia da sinistra verso destra quello che stai percorrendo. Ti affretti a salire le scale di ferro. Stai per arrivare in cima quando scorgi due sentinelle sull'attenti a guardia di una porta sulla quale sono incisi dei simboli mistici. Percepisci una forte concentrazione di male e capisci immediatamente che le rune di Agarash si trovano oltre quella porta. D'istinto ti abbassi al di sotto del campo visivo delle due sentinelle e torni all'incrocio tra i due corridoi.

Qui avverti un rumore di passi che si stanno avvicinando. Ti volti di scatto e vedi un giovane garzone di cucina che sta venendo verso di te. Ha in mano un vassoio con del cibo e si ferma di scatto non appena ti vede. Temendo che possa dare l'allarme, avanzi verso di lui e gli chiedi in tono accusatorio: "Perché sei in ritardo, ragazzo? Lord Vandyan aspetta il pranzo da piú di mezz'ora!"

"Ma... ma questo non è per sua signoria" risponde il giovane, confuso dal tuo rimbrotto. "È per le sentinelle di guardia alla Sala delle Rune".

"Cosa?" rispondi, fingendo di essere offeso. "Intendi dire che per te la cena di due semplici sentinelle è piú importante di quella del nostro signore? Intollerabile!"

"No... no... cioè, il cuoco mi ha detto che il vassoio era per le sentinelle. Lord Vandyan ha cenato nelle sue stanze tre ore fa. Non ho avuto altri ordini da allora".

"Ebbene, il nostro signore è affamato" rispondi, "e tu faresti meglio a tornare in cucina e a trovare qualcosa di piú adatto al suo palato... se ci tieni alla pelle!"

Strappi di mano il vassoio al ragazzo, che ti guarda perplesso, e dici: "Vai dal cuoco e digli di preparare un pasto sostanzioso, intesi? Lord Vandyan è furibondo. Porterò

io il vassoio alle guardie". Il giovane garzone si gratta la testa e poi si allontana in fretta per ubbidire al tuo ordine. Lo osservi voltare un angolo, poi abbassi lo sguardo al vassoio di carne fredda e verdure, ed ecco che ti viene un'idea...un'idea che potrebbe aiutarti a entrare nella Sala delle Rune.

Se possiedi una pozione di Gallowbrush e desideri usarla, vai all'**87**.

Se possiedi una pozione di Graveweed e desideri usarla, vai al **195**.

Se possiedi una pozione di Mokradon e desideri usarla, vai al **327**.

Se possiedi una pozione di Volzoc e desideri usarla, vai al **169**.

Se possiedi una pozione di Ghilev e desideri usarla, vai al **271**.

Se non possiedi nessuna di queste pozioni o preferisci non usarle, vai al **31**.

281

Osservi con ansia mentre il soldato solleva il masso e si prepara a scagliarlo su di te. Se per caso dovesse colpirti, sai che quella grande pietra quasi certamente aprirà una falla di notevoli dimensioni sul fondo della tua barca.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi, vai al **28**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas, vai al **125**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **37**.

282

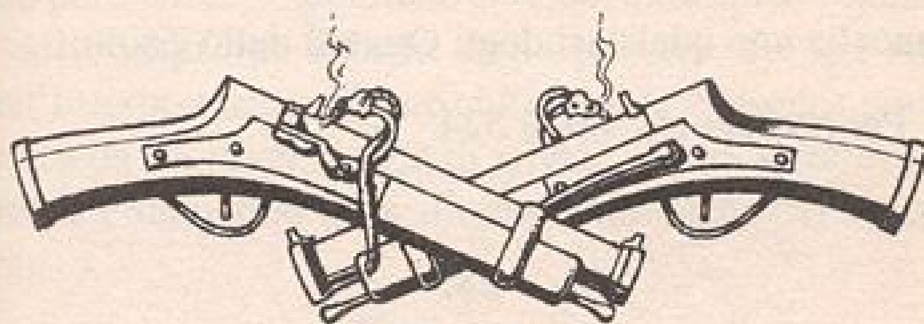
Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Mano di Fuoco* – e sollevi il braccio destro, puntando la mano tesa verso la creatura d'ombra. Un fascio di energia erompe crepitando dalla punta delle tue dita e penetra attraverso Zorkaan, lasciando una sorta di foro irregolare nel centro della sua forma nera. Lo strappo si ricuce in fretta, ma tu capisci che il tuo attacco ha ulteriormente indebolito questa entità malvagia. Guidato puramente dall'istinto, estrai l'Arma Ramas e carichi contro l'ombra scura.

"Per Sommerlund e per i Ramas!" gridi, affondando la lama in quell'informe vapore che è Zorkaan.

Zorkaan il Divora-anime:
Combattività 46 Resistenza 35

L'entità è temporaneamente vulnerabile ad ogni forma di attacco psichico. Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, aggiungi 3 alla tua Combattività per la durata del combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **240**.



283

Chiudi la porta e senti il cane schiantarsi pesantemente contro di essa. Poi la bestia comincia a grattare freneti-

camente sul legno e a guaire. Fai rapidamente ricorso alla tua Arte Ramastan del Controllo Animale e ordini al cane di calmarsi, ed ecco che all'improvviso cala il silenzio, come se l'animale avesse d'un tratto perduto i sensi. Ma non sei troppo sicuro che le cose siano andate proprio cosí.

Socchiudi la porta con cautela e sbirci dentro.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 4 o meno, vai al **193**.
Se è 5 o piú, vai al **101**.

284

Istintivamente ti tuffi lontano dai pini, ma la scarica elettrica del lampo ti colpisce quando sei in aria e ti fa perdere immediatamente i sensi. Quando riacquisti conoscenza, vedi che ti trovi a circa sei metri dal tuo accampamento, in mezzo a un intrico di schegge e pezzi di legno incenerito. Hai subito ustioni alle gambe (perdi 3 punti di Resistenza) e uno degli Oggetti dello Zaino è stato distrutto.

Cancella uno qualsiasi degli Oggetti dello Zaino.

Per proseguire, vai al **324**.

285

Ti appiattisci contro la parete della scalinata e fai ricorso alla tua Arte della Mimetizzazione per camuffare al massimo la tua presenza. Poi chiami il carceriere imitando il rude accento eldenoriano e gli ordini di venire immediatamente in tuo aiuto. Dapprima la guardia sembra confusa, perché sa che il piano sottostante del Teschio di Tor è deserto, ma, quando ripeti il comando, essa reagisce immediatamente e accorre in tuo aiuto. Nella fretta non ti vede e, mentre ti oltrepassa di corsa le assesti un colpo deciso alla nuca, facendola ruzzolare giú per le scale. Ti accerti che l'eldenoriano abbia perso i sensi, poi ti affretti lungo il corridoio illuminato dalla luce delle torce e sali di corsa la rampa di scale che conduce al livello superiore di questa tetra fortezza nemica.

Vai al **98**.

286

Servendoti della tua Arte Superiore, riesci a toccare il cartello marcito e a cancellare la muffa che ne copre la superficie. Lentamente le parole riprendono forma fino a quando riesci a leggere la scritta in lingua eldenoriana: PERICOLO - POZZO ABBANDONATO - NON ENTRARE

Stai per voltarti e andartene quando, all'improvviso, noti delle impronte fresche nella polvere. La tua Arte dell'Interpretazione ti dice che sono state lasciate poche ore fa da tre diverse paia di stivali. Le tre serie di impronte conducono tutte direttamente al pozzo abbandonato.

Se decidi di entrare nella miniera ed esaminare ulteriormente le impronte, vai al **184**.
Se preferisci lasciar perdere il pozzo e proseguire lungo la gola, vai al **204**.

287

Entri nel cortile sul retro e sali le scale che portano alla saletta da pranzo situata sopra il laboratorio. Delissa sente i tuoi passi e apre la porta non appena raggiungi la cima delle scale. Avendo però sentito i passi soltanto di un paio di gambe, già sospetta l'accaduto e, non appena vede la tristezza dei tuoi occhi, intuisce la verità.

Cerchi di consolare Delissa come meglio puoi, assicurandola che il sacrificio della vita di Hulsta non è stato vano. "I Vorka sono stati distrutti, e le rune di Agarash non esistono piú" le dici. "Senza Hulsta, questa missione vitale non sarebbe potuta riuscire". Le tue parole acquietano un po' il suo dolore, ma, prima che abbia il tempo di piangere la morte del marito, una minaccia improvvisa mette in pericolo la sua stessa vita.

Sentite i soldati e i cani correre nella stradina dietro il cortile. Aspettate che si allontanino, ma con tua grande sorpresa essi si fermano e bussano al cancello posteriore chiedendo che venga loro aperto.

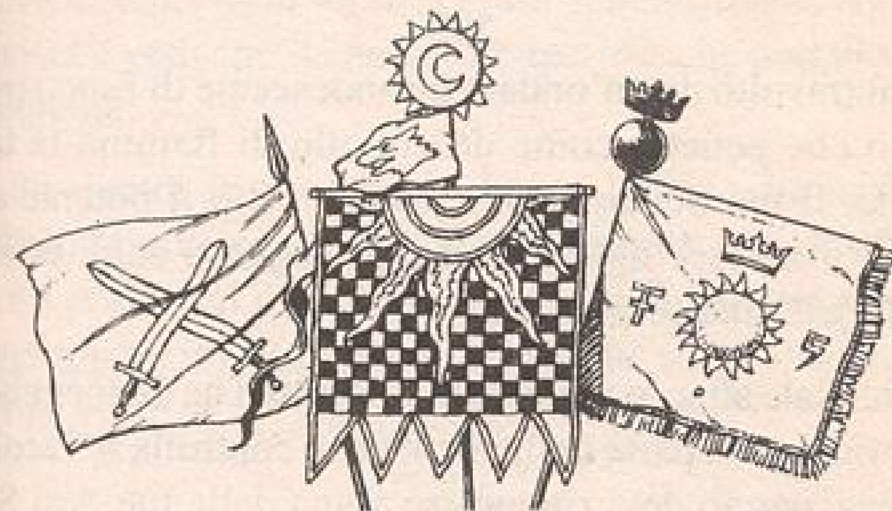
"Presto! Andate a mettervi i vestiti di Hulsta. Sono lí dentro" dice Delissa, indicando un armadio. "Io scendo giú in cortile e cerco di liberarmi di loro".

Fai come ti dice, ti togli in fretta la tunica e i pantaloni della divisa eldenoriana, facendone un fagotto assieme ai tuoi abiti di viaggiatore Ramas, poi indossi una camicia, dei pantaloni e una giacchetta di pelle che trovi nell'armadio. I vestiti sono un po' troppo grandi per te, ma non ti importa. Solo quando infili un paio di stivali di Hulsta, ringrazi Ishir che ti calzino a pennello. Stai per metterti in testa un berretto quando, all'improvviso, senti i soldati, seguiti dai cani, entrare nel cortile.

Se decidi di trovare un nascondiglio nella saletta, vai al **152**.

Se preferisci rimanere e aspettare il ritorno di Delissa, vai al **59**.

Se invece credi sia meglio avvicinarti alla porta e osservare quello che succede fuori, vai al **210**.



288

L'emporio è pieno di tappeti esotici e arazzi molto costosi e belli. La qualità di questa merce è molto alta, ben piú alta di quello che uno si aspetterebbe di trovare in un negozio che si trova in una stradina come questa. Solo quando dai un'occhiata piú da vicino capisci che ogni cosa qui non è che refurtiva rubata nelle chiese e nelle ricche tenute di Salony, Lyris e Delden.

Il proprietario si avvicina e ti chiede se hai qualcosa da vendergli. Ovviamente, pensa che tu sia venuto qui per liberarti di qualche bottino sospetto. "Non ho nulla da

vendere" rispondi, "ma vi sarei grato se mi diceste dove si trova Flank Street. So che è situata da qualche parte nel quartiere settentrionale".

Estrai un numero dalla Tabella del Destino (in questo caso 0 = 10).

Se il numero che hai estratto è 3 o meno, vai all'**11**.
Se è 4 o piú, vai al **341**.

289

Vieni travolto da un'ondata incandescente di fuoco psichico che penetra come un coltello di fiamma la tua mente. Il tuo Scudo Ramas vacilla sotto il potente attacco, ma riesce ugualmente a proteggerti dagli effetti fatali dell'attacco psichico.

Il micidiale attacco mentale di Zorkaan ti ha danneggiato proprio quella parte della mente che controlla le facoltà Ramas, perciò devi rinunciare a una delle tue Arti Superiori per il resto della missione. (Se riesci a sopravvivere e a portare a termine questa missione, potrai riacquistare l'Arte che hai perduto e usarla nuovamente nella prossima avventura di Lupo Solitario - Nuovo Ordine.)

Per proseguire, vai al **157**.

290

Torni sulla strada principale e cavalchi verso sud in direzione di Tekaro. È una giornata asciutta e ventosa, che trascorri per lo piú in sella al tuo cavallo. A mano a mano che ti avvicini alla città, il numero di eldenoriani che incontri aumenta. Per fortuna essi sono troppo affaccendati nei loro doveri di soldati per prestare attenzione a un esploratore solitario.

Quando raggiungi Tekaro, il sole è tramontato e le ombre del crepuscolo stanno avvolgendo la città. I campi ondulati che circondano le mura pullulano di accampamenti di Vorka, e il fetido puzzo della loro pelle squamosa raggiunge le tue narici, trasportato dalla brezza notturna. Scorgi le guglie della cattedrale sullo sfondo del cielo stellato, mentre un bagliore giallastro di torce si irradia dalla torre sopra la Porta Settentrionale. Aguzzi la vista e vedi che il cancello è aperto e che non vi sono sentinelle.

Se decidi di proseguire lungo la via ed entrare a Tekaro attraverso la Porta Settentrionale, vai all'**82**.

Se preferisci girare attorno alla città nel tentativo di raggiungere il Fiume Storn prima che sorga il sole, vai al **143**.

291

Sfili l'arco di spalla, estrai una freccia e prendi la mira contro Vandyan. I dardi nemici fischiano tutt'intorno a te, ma tu non cedi di un millimetro e con perfetto sangue freddo lasci partire la freccia, la quale vola sicura verso il bersaglio. Purtroppo, però, una sentinella disattenta si mette davanti al proprio capo e viene trafitta al cuore, morendo all'istante. Vandyan, sopravvissuto per un pelo, corre a nascondersi dietro la porta della sala, da dove ordina ai suoi uomini di avanzare verso la piattaforma. Temendo di venire bloccato, rimetti l'arco in spalla e ti affretti verso la botola aperta.

Vai al **145**.

292

C'è ben poco in questo magazzino che sia sopravvissuto all'azione demolitrice del tempo, dei tarli o dell'umidità. Dopo una scrupolosa ricerca, scopri quattro oggetti ancora intatti:

Ciotola
Specchio
Boccale
Flauto

Sono tutti Oggetto dello Zaino. (Se decidi di prendere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.)

Sicuro di non aver tralasciato alcun oggetto di valore, abbandoni la ricerca e rivolgi la tua attenzione alla porta.

Vai al **109**.

293

La freccia colpisce la runa con effetto devastante. Vi è un'esplosione tremenda, e uno spruzzo di scintille giallo-verdi erompe dalla pietra malvagia non appena questa viene penetrata dall'acciaio della tua freccia. Un attimo dopo la campana viene inghiottita da lingue di fiamme arancione, e istintivamente ti copri la testa con il braccio sinistro mentre le schegge di pietra cadono tutt'intorno a te come una pioggia di pugnali affilatissimi. Quando la pioggia di schegge finisce, ti volti e contempli gli effetti della terribile esplosione sulla sala.

Lingue di fiamma tremolano tra le schegge che ricoprono il pavimento della fossa, mentre i Vorka che venivano creati all'interno della campana giacciono scomposti e privi di vita tra le rovine brucianti. La vista di quella devastazione è sconvolgente, ma malgrado ciò provi una sorta di esaltazione quando capisci che la distruzione della runa ha anche eliminato in un sol colpo tutti i Vorka emersi dalla campana maledetta.

Il rumore dell'esplosione e le grida di morte dei Vorka allertano Vandyan, che si accorge della tua presenza. Alzi lo sguardo e vedi il suo viso stravolto dall'ira; l'uomo solleva un disco d'argento che stringe nel palmo della mano destra e poi pronuncia una maledizione che ti gela il sangue nelle vene.

Vai al **175**.

294

Ti allontani dal bordo della gola e ti prepari un giaciglio per la notte in una piccola depressione del terreno circondata da cinque alti pini. Il fondo morbido e muschioso costituisce un comodo letto, e tu ti addormenti in un batter d'occhio, ma vieni svegliato di soprassalto dopo un'ora dal rombo assordante di un tuono. Proveniente da ovest, una tempesta si è scatenata all'improvviso sulla zona: la pioggia cade incessante, ma la folta coltre di rami e foglie sopra di te ti ha riparato e mantenuto asciutto. Purtroppo, però, gli alti pini sono anche efficienti conduttori di energia elettrica. Ti stai alzando in piedi quando, all'improvviso, un lampo biforcuto colpisce la cima degli alberi. Vi è un'esplosione accecante di luce bianco-azzurra, e tu vieni bruscamente scagliato in aria dalla forza della scarica elettrica non appena questa colpisce il terreno.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2.

Se il totale è 4 o meno, vai al **67**.
Se va da 5 a 8, vai al **284**.
Se è 9 o piú, vai al **171**.

295

Fai ricorso alla tua Arte Superiore della Difesa e te ne servi per spegnere le candele, facendo cosí piombare la sala nella semioscurità. Ora la stanza è illuminata soltanto dai raggi spettrali della luna che filtrano attraverso la porta. L'improvvisa scomparsa della luce delle candele fa imprecare il soldato, ma non lo scoraggia al punto da fargli rinunciare all'ispezione dell'armadio.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 4 o meno, vai al **267**.
Se è 5 o piú, vai al **122**.

296

Ti sfili lo Zaino di spalla, lo apri e fai vedere il calice incastonato di pietre preziose. Gli occhi delle sentinelle brillano di cupidigia non appena vedono l'oro ingioiellato, e i due riescono a malapena a trattenere l'eccitazione. Fanno rapidamente passare il carro e poi ordinano ai carri che seguono di aspettare mentre ti scortano alla torre. Stai cominciando a temere che il calice ti verrà confiscato e che tu sarai rinchiuso nell'umida cella di una prigione, quando la sentinella piú alta pone fine ai tuoi timori, dicendoti in fretta: "Non preoccuparti, amico, andiamo in un posticino privato. Non vogliamo mica che tutta Duadon assista al nostro piccolo affare, no?"

Accompagni le sentinelle nella torre di guardia, poi lungo un corridoio e infine in una stanza vuota, dove scorgi una porticina nella parete di fronte a te. Consegni il Calice di Tekaro alle sentinelle (ricordati di cancellarlo dal tuo Registro di Guerra), ed esse ti aprono subito la porticina che – come scopri subito – dà su una buia stradina laterale adiacente le mura meridionali della città. "Vai pure, soldato" dice la sentinella piú alta, spingendoti fuori.

Il portale di legno si chiude alle tue spalle con un tonfo sordo, e un attimo dopo senti la chiave girare nella toppa. Ti avvii allora lungo la viuzza verso l'arco della torre e, nascosto nell'ombra, ti fermi a osservare una grande piazza lastricata prospiciente la Porta Meridionale. Il traffico è già ripreso: i carri avanzano oltre la piazza e imboccano un largo viale chiamato Bannerway, il quale conduce alla roccaforte della città, il Teschio di Tor.

Ti ricordi quello che Gwynian ti ha detto: gli agenti che devi contattare sono in Flank Street, nel quartiere settentrionale di Duadon. In questo momento ti trovi nel quartiere meridionale, perciò entri nella piazza e segui i carri che si stanno dirigendo verso il Teschio di Tor, nella speranza che questa sia la via piú rapida per raggiungere il quartiere settentrionale. Purtroppo, però, il tuo piano giunge a fine prematura quando scopri che la Bannerway è riservata esclusivamente ai carri di vettovaglie. Alcu-

ne sentinelle armate controllano l'accesso al viale e ti respingono senza troppe cerimonie quando tenti di imboccare il viale a piedi. Senza lasciarti scoraggiare, decidi di trovare un altro modo per raggiungere il quartiere nord di Duadon. Ti guardi attorno e vedi, tra gli edifici anneriti dalla caligine, due strade che si dipartono dalla piazza antistante la Porta Meridionale: la via che si dirige verso est si chiama Knucklebone Lane; quella che si dirige verso ovest si chiama Kettle Street.

Se decidi di imboccare Knucklebone Lane, vai al **257**.

Se invece preferisci Kettle Street, vai al **301**.

297

Grazie alla tua Arte Superiore della Difesa, riesci a far muovere due dei tre meccanismi che aprono la porta. Il terzo, però, è piú difficile da manipolare. Facendo ricorso al tuo sesto senso Ramas, ti concentri e cerchi di visualizzare il numero che farà scattare il terzo meccanismo del lucchetto. Lentamente, la struttura del meccanismo comincia a disegnarsi nella tua mente, ma il numero che serve per farlo muovere rimane indistinto.

Alla fine capisci che la cifra che ti serve corrisponde alla risposta del seguente indovinello:

il numero di Ramas del Nuovo Ordine che hanno raggiunto il rango di Grande Maestro (incluso te stesso)

moltiplicato per

il numero di Arti Superiori che si ottiene una volta raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas.

Quando credi di avere calcolato correttamente la risposta, vai al paragrafo corrispondente al numero che hai dato come soluzione.

Se il tuo calcolo è sbagliato o se non riesci a risolvere l'indovinello, vai al **248**.

298

Ben presto arrivate ad un incrocio nel quale un passaggio piú largo, con direzione est-ovest, attraversa il tunnel che state percorrendo. In questo punto il rumore dell'acqua che scorre è piú forte e tu capisci che esso proviene da una serie di griglie di ferro arrugginito collocate nel pavimento a intervalli regolari di circa 15 metri. Sbirci attraverso una griglia e scorgi distintamente la superficie di un fiume sotterraneo che scorre verso est.

Hulsta sorride e ti fa cenno di seguirlo lungo il passaggio. È certo di stare seguendo la pista giusta e ti dice che raggiungerete il livello piú basso del Teschio di Tor tra pochi minuti. Ma avete percorso solo qualche passo quando vi si para davanti una ben poco piacevole vista.

Vai al **137**.

299 *(fig. 17)*

Il Vorka avanza lentamente verso di te, le narici dilatate nello sforzo di seguire il debole odore del tuo corpo. Quando la creatura è a meno di mezzo metro da te, balzi fuori dal nascondiglio ed estrai l'Arma Ramas con un unico, fluido movimento. Colpisci veloce e con decisione, ferendo il Vorka alla gola per impedire che esso



(fig. 17) Il Vorka avanza verso di te con le fauci spalancate.

dia l'allarme ai suoi compagni. La ferita è profonda, ma la creatura è incredibilmente resistente. Si riprende in fretta dal tuo attacco e balza verso di te, le zampe artigliate tese in avanti. Devi combattere.

Vorka (ferito)

Combattività 36 Resistenza 34

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Ramas).

Se vinci questo combattimento in quattro scontri o meno, vai al **13**.

Se vinci questo combattimento in cinque scontri o piú, vai al **174**.

300

Hai calcolato male la direzione del tuo colpo, che scivola sulla pesante armatura del cavaliere senza causare danno alcuno. Mentre passi al galoppo, il soldato ti colpisce alla nuca con una palla di ferro rivestita di punte d'acciaio. Un'esplosione accecante di luce bianca ti offusca la vista e un attimo dopo ti sembra di precipitare in un abisso scuro e senza fine.

Il colpo del tuo nemico ti fa perdere i sensi e cadere di sella. Non riprenderai piú conoscenza. I Sinistrari calpestano impietosamente il tuo corpo con gli zoccoli dei loro destrieri da guerra. La morte giunge istantanea.

Ti può essere di consolazione il fatto che sei riuscito a portare a termine la tua missione. Distruggendo le rune di Agarash il Dannato, hai salvato il Magnamund dal tirannico dominio di Vandyan. È una grande vittoria, ma per essa hai dovuto sacrificare la tua vita.

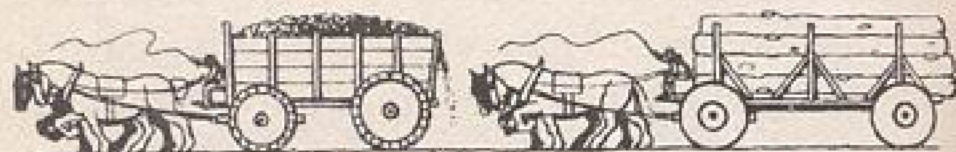
301

La strada lastricata porta a una torre quadrata nella quale le mura meridionali e orientali di Duadon si incontrano. Mentre ti avvicini alla torre, noti la bottega di un carradore situata proprio all'angolo. Un giovane dal viso rude è in piedi sulla soglia e ti dà il buongiorno mentre ti avvicini.

"Forse il vostro reggimento ha bisogno dei nostri servizi, signore?" ti chiede speranzoso. Scuoti la testa e fai per proseguire, ma il giovane ti si attacca alla manica. Ti chiede di entrare per esaminare il lavoro del padre per verificare tu stesso la qualità dei loro prodotti.

Se decidi di entrare nella bottega, vai al **222**.

Se preferisci proseguire lungo Kettle Street, vai all'**81**.



302

Il sergente stringe gli occhi iniettati di sangue e per qualche attimo ti fissa con sospetto, ma poi scuote il capo e ti augura buon viaggio. La tua imitazione dell'accento eldenoriano è cosí convincente che egli non sospetta nemmeno per un attimo che tu sei un uomo del Nord, anche se la tua storia non suona troppo convincente dal momento che nei prossimi due giorni non è atteso nessun rinforzo.

Parti al piccolo galoppo e ti dirigi verso un lontano nastro argentato: è il fiume Storn che scintilla nell'oscurità. Poco dopo raggiungi una strada che corre parallela al fiume, la attraversi e ti dirigi verso un pendio che scende verso la riva orientale dello Storn. Mentre ti avvicini alle acque impetuose, ti imbatti in una capanna derelitta, situata nel bel mezzo di una macchia di meli i cui rami sono stati completamente depredati dall'esercito invasore. La capanna è vuota, ma per terra c'è della paglia che potrà nutrire il tuo cavallo, perciò decidi di fermarti qui per le poche ore che mancano all'alba.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **272**.

303

Al tuo ritorno nella sala d'ingresso, lo scriba solleva gli occhi dalla pergamena e ti osserva con sguardo inquisitorio.

"Chi cerchi, soldato?" chiede.

"Il Capitano Dvedka" rispondi in fretta. Mostri la mappa che hai sottratto all'araldo. "Devo consegnargli questa".

Lo scriba osserva la mappa e poi, con voce arrogante, ti dice: "Dvedka è nella Sala del Consiglio di Guerra. Laggiú," e indica con la penna d'oca il portale che si trova alla sinistra dell'arcata di accesso. Lo ringrazi per l'aiuto e ti avvii.

Vai al **314**.

304

La prima ondata di Vorka avanza di corsa verso di te. Estrai l'Arma Ramas e ti prepari al combattimento, sicuro di riuscire a respingere l'assalto dei rettili malvagi. Mentre salgono la scaletta di ferro, essi ti fissano con i loro freddi occhi gialli, aprendo e chiudendo famelicamente le fauci velenose nel vano tentativo di intimorirti.

Vorka:

Combattività 46 Resistenza 46

Se vinci questo combattimento, vai al **52**.

305

Aspetti fino a quando non scorgi un varco nell'incessante fluire dei carri che si stanno riversando in città dalla Porta Occidentale. Ma, nella fretta di attraversare, inciampi in una pietra e cadi a terra proprio mentre sta per passare un carro carico di ferro grezzo. Il conducente non fa alcun tentativo per evitarti, ed è solo grazie alle tue reazioni fulminee che non vieni schiacciato dagli otto cavalli da tiro e dalle ruote del carro. Purtroppo, però, mentre rotoli su te stesso per toglierti dalla traiettoria, il puntale dell'asse del carro ti graffia le gambe: perdi 2 punti di Resistenza.

Il guidatore impreca e minaccia di fare rapporto alla polizia. Piuttosto che rischiare di venire arrestato, ti alzi in piedi barcollando e ti disperdi tra la folla il piú rapidamente possibile.

Vai al **276**.

306

Il diversivo funziona. Il rumore di tuono distoglie l'attenzione degli eldenoriani, e nessuna delle frecce trova il bersaglio. Emergi dall'altra parte del ponte, e subito la tua imbarcazione viene trasportata lontano dalla forte corrente. Dopo un'ora arrivi in un punto in cui il fiume si inoltra tortuoso in una regione collinosa e boschiva. Dal momento che è difficile navigare al buio in questo tratto d'acqua, decidi di fermarti e attendere il sorgere del sole. Dirigi la barca a riva, balzi fuori e ti adagi sotto il ramo di una quercia.

Prima di addormentarti, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **138**.

307

La tua caduta termina quando atterri a faccia ingiú in un acquitrino putrescente che si trova alla base della fossa (perdi 3 punti di Resistenza).

Se sei sopravvissuto alla rovinosa caduta, vai al **239**.

308

Ti concentri sulla tempesta e imprimi nella memoria la configurazione delle stelle che scorgi tra i lampi accecanti dei fulmini. La tua conoscenza dell'astrologia ti avverte che una potente convergenza sta avendo luogo sopra il Teschio di Tor, un avvenimento innaturale che annuncia l'arrivo dei Vaag, la leggendaria prole volante di Agarash il Dannato. Se non agisci immediatamen-

te, entro un'ora i Vaag emergeranno dalle nuvole nere e minacciose che scuotono il cielo.

Vai al **231**.

309

Il serpente gigante emette un forte sibilo mentre il tuo colpo mortale gli penetra nel cervello. Scosso da violente convulsioni, la creatura cade in acqua e dopo qualche secondo si arrende alla morte. La sua carcassa viene trascinata via dalla corrente del fiume.

Rinfoderi l'arma insanguinata e afferri la forte mano di Hulsta, la quale ti solleva immediatamente fuori dall'acqua. Quando sei di nuovo con i piedi per terra, noti con sollievo che la vostra avventura nel fiume non è stata inutile: vi trovate, infatti, dall'altra parte del muro che bloccava il tunnel.

Per proseguire, vai al **155**.

310

Aiutato dalle facoltà Ramas e dalla capacità di vedere al buio, avanzi silenziosamente nella grotta evitando gli eldenoriani immersi in un sonno profondo. Ti accucci e cominci a esaminare il bottino, facendo attenzione a non disturbare il cane addormentato. Tra i sacchi pieni di Lune d'Argento di Slovia, candelabri ornati, piatti d'argento, gioielli e gemme preziose, scopri un oggetto il cui valore supera quello dell'intero bottino: è un calice dorato, con rubini e smeraldi incastonati. Lo esamini da vicino e immagini che sia stato rubato nella Cattedrale di Tekaro. (Se decidi di prendere il Calice di Tekaro, annotalo sul Registro di Guerra come Oggetto Speciale che porti nello Zaino. Qualora il numero di Oggetti dello Zaino che hai con te sia già quello massimo concesso, per tenere il Calice dovrai per forza rinunciare a uno di essi.)

Per proseguire, vai al **58**.

311

Fai ricorso alla tua Arte Ramastan del Controllo Animale e infondi nella mente del cane il desiderio di tornare nel cortile. La bestia comincia a guaire incessantemente e a tirare il guinzaglio. I due soldati fanno una rapida ispezione della sala prima di aprire la porta e di lasciare che il cane scenda le scale.

"Non c'è niente qui" grida il soldato che teneva al guinzaglio il cane ai compagni che stanno controllando il cortile. Poi lascia la sala assieme all'altra sentinella, e tu li vedi chiudere la porta.

Vai al **139**.

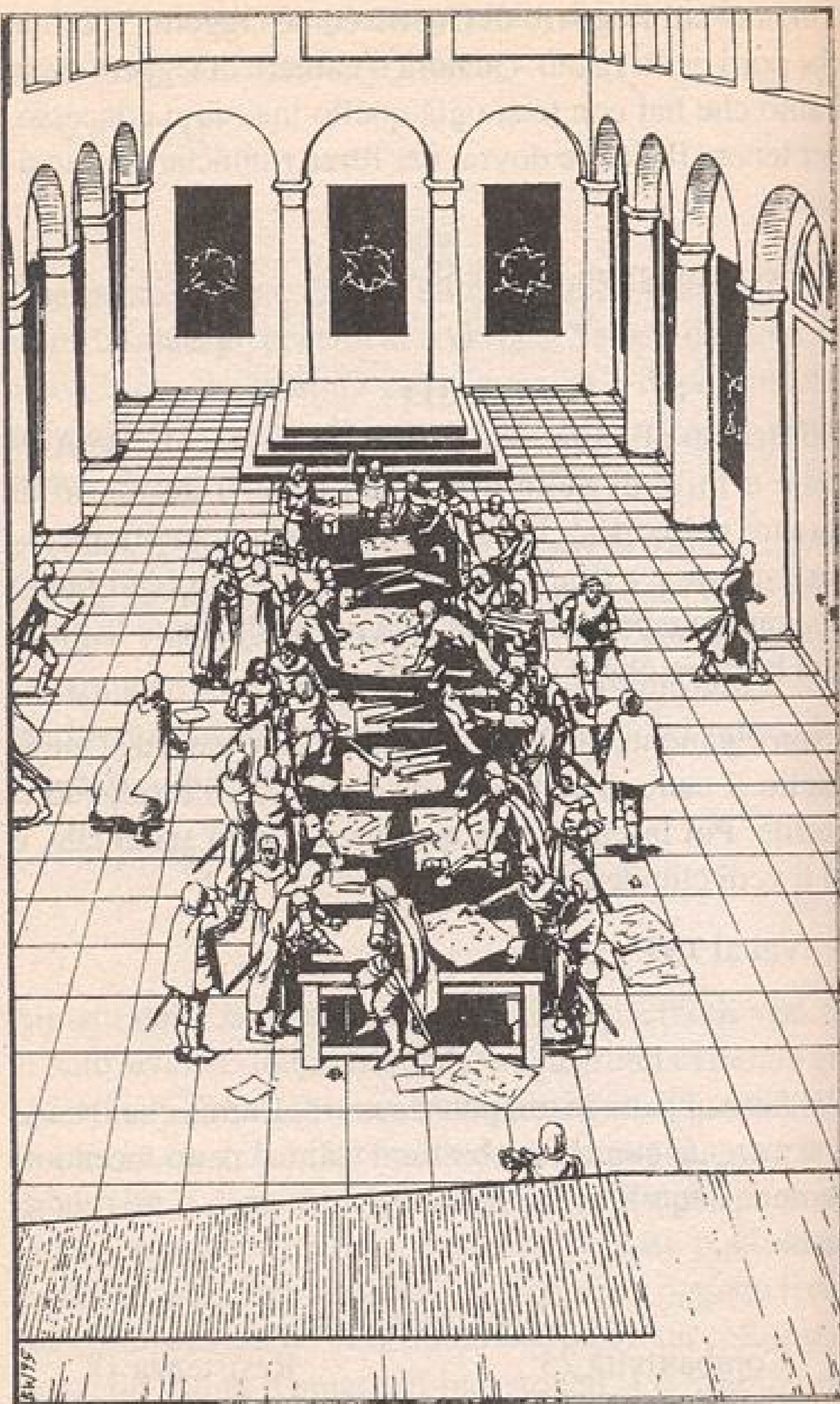
312

Hai fatto appena in tempo ad estrarre l'arma che il cane ti si avventa contro. La bestia ti salta al petto facendoti perdere l'equilibrio, e nella caduta l'arma ti scivola di mano.

Cane da guardia:

Combattività 25	Resistenza 18

Poiché l'attacco ti coglie di sorpresa, non sottrarre alcun punto di Resistenza al tuo nemico durante i primi



(fig. 18) Gli ufficiali eldenoriani sono chini sulle mappe di battaglia.

due scontri del combattimento. Inoltre, sei costretto a combattere disarmato.

Se vinci questo combattimento, vai al **241**.

313

Ti rannicchi nella parte posteriore della barca e ti copri con alcuni teloni. Attraverso uno strappo del tessuto vedi il ponte avvicinarsi lentamente, e con cautela muovi il timone in modo da indirizzare l'imbarcazione verso l'arco centrale. Il fischio acuto si ripete e subito i Vorka cominciano ad emettere squittii eccitati: li senti correre lungo la riva fangosa e avverti il rumore degli schizzi quando uno di essi si tuffa in acqua.

Quando la barca arriva a venti metri di distanza dal ponte, gli arcieri eldenoriani fanno partire la prima scarica di frecce.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al **55**.
Se è 4 o piú, vai al **268**.

314 *(fig. 18)*

Al di là del portale trovi una rampa di scale che scende in un'ampia sala circondata da colonne di marmo e decorata con grandi stendardi di battaglia appesi alle pareti. Al centro della sala c'è un grande tavolo, attorno al quale vedi indaffarati diversi gruppi di ufficiali eldenoriani, tutti chini su mappe e carte di battaglia su cui sono segnate le postazioni delle orde di Vorka e delle linee difensive degli eserciti delle Terre Libere. I messaggeri

vanno e vengono consegnando o raccogliendo ordini, e nessuno sembra prestare alcuna attenzione a te, che passi silenzioso tra gli ufficiali di alto rango.

Stai tendendo le orecchie nel tentativo di afferrare qualche scampolo di conversazione tra due capitani di cavalleria quando, all'improvviso, senti risuonare degli squilli di tromba. Immediatamente gli ufficiali e i loro aiutanti smettono di discutere, e l'intera sala si irrigidisce sull'attenti, preparandosi all'arrivo del loro capo, Lord Vandyan.

Vai al **330**.

315

Trattieni il respiro e cerchi di non fare nessun rumore, ma, quando il figlio del fattore affonda il forcone nel fieno e ti ferisce all'avambraccio sinistro, non riesci piú a rimanere immobile.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **94**.
Se va da 5 a 9, vai al **3**.

316

Fai ricorso alla tua Arte Superiore per originare una fitta nebbia che avvolge te e i tuoi avversari. Ciò disorienta i Vorka abbastanza a lungo da permetterti di raggiungere la runa e colpirla con effetto devastante. Vi è un'esplosione tremenda, e uno spruzzo di scintille giallo-verdi erompe dalla pietra malvagia non appena questa viene distrutta dalla tua lama. Un attimo dopo la campana viene inghiottita da lingue di fiamme arancione, e tu vieni scagliato all'indietro mentre le schegge di pietra cadono tutt'intorno a te. Quando la pioggia di detriti finisce, ti alzi in piedi e contempli gli effetti della terribile esplosione.

Lingue di fuoco tremolano tra le schegge che ricoprono il pavimento della fossa, mentre i Vorka che venivano creati all'interno della campana giacciono scomposti e privi di vita tra le rovine brucianti. La vista di quella devastazione è sconvolgente, ma malgrado ciò provi una sorta di esaltazione quando capisci che la distruzione della runa ha anche eliminato in un sol colpo tutti i Vorka emersi dalla campana maledetta.

Vai al **202**.

317

Il serpente gigante scatta avanti, bramoso di affondare le zanne velenose nelle tue carni. Ti scansi di lato per evitare l'attacco e, mentre la bestia si ritira preparandosi a colpire una seconda volta, gli affondi la lama nel collo. La creatura sibila minacciosa e furibonda: l'hai ferita, ma essa è ancora in grado di colpirti. Spalanca nuovamente le fauci e si prepara a scattare in avanti. Devi combattere.

Serpente del Fiume Duadon:
Combattività 39 Resistenza 28

L'avversario è immune a tutte le forme di attacco psichico.

Se vinci questo combattimento, vai al **124**.

La vecchia ti dice di avvicinarti alle scale, poi le scende lentamente, solleva la lanterna per illuminarti il viso e osserva con attenzione i tuoi lineamenti.

"Avete la faccia di un uomo del Nord, e ciò nonostante indossate una divisa di Eldenora. Cosa siete... un mercenario al soldo di Vandyan?"

"No, signora" rispondi cortesemente. "Non sono un mercenario. Sono un uomo di Sommerlund e, sebbene io indossi questa uniforme, non combatto per Vandyan. Combatto contro di lui. Se mi permetterete di restare qui per questa notte, farete sí che il giorno della liberazione di Tekaro dalle truppe di Eldenora sia piú vicino".

L'onestà e la verità delle tue parole tocca il cuore della donna, la quale ti dà immediatamente il permesso di restare. Ti offre anche un pasto a base di pane e carne, che accetti prontamente, e della biada per il tuo cavallo. Dormi profondamente e lasci la casa prima dell'alba proprio come ti ha chiesto di fare la vecchia. I vicoli e le strade di questo quartiere di Tekaro sono deserti a quest'ora del mattino, e non vedi nemmeno un eldenoriano fino a quando non raggiungi un viale alberato che conduce nella piazza della Cattedrale di Tekaro. Vandyan ha trasformato questo magnifico edificio in un dormitorio per le sue truppe e, mentre passi vicino alle porte aperte, vedi centinaia di soldati addormentati sul pavimento della navata centrale. Le sentinelle in piedi sui gradini ti guardano con sospetto mentre passi al trotto nella piazza gelata, perciò sproni dolcemente il tuo cavallo nel timore che gli eldenoriani ti possano fermare e chiederti qualcosa.

Dopo aver percorso una strada fiancheggiata da botteghe e uffici arrivi alla porta occidentale della città. La sentinella lancia un'occhiata sospettosa al tuo cavallo e alla tua uniforme ma, vedendo che sei un esploratore, tira la catena che comanda il portale di legno di quercia. La porta si apre cigolando, e tu la oltrepassi rapidamente e ti avvii lungo la strada che da essa si diparte. L'ampia pista corre parallela al Fiume Storn e, dopo cinque miglia circa, giungi ad un sentiero tracciato di recente, che gli ingegneri di Eldenora hanno progettato per servire il traghetto militare che attraversa il grande fiume. Ti ricordi che lo zio di Rouf ti ha parlato di questo traghetto e decidi di darci un'occhiata piú da vicino. Guidi il cavallo lungo il sentiero fino a quando non arrivi davanti a una grande zattera ormeggiata sulla riva del fiume. Ci sono sei sentinelle eldenoriane di servizio, ma nessuna di esse ti presta molta attenzione: sembrano tutte troppo occupate a riprendersi dalla sbornia della notte prima e non hanno voglia di parlare. Sali con il tuo cavallo sulla zattera e rimani in sella mentre il traghetto viene tirato da una fune oltre lo Storn. Quando la zattera si ferma, fai scendere il cavallo su una banchina di legno e poi lo guidi lungo una strada costruita e livellata dall'esercito di Eldenora in questa zona della Foresta di Grochod. Quando non vedi piú il traghetto, lasci la strada e ti addentri tra gli alberi. La foresta è troppo densa per poter continuare a cavallo, perciò abbandoni la tua cavalcatura e prosegui a piedi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 4 o meno, vai al **5**.
Se è 5 o piú, vai al **166**.

319

Servendoti delle tue facoltà Ramas di Mimetizzazione, ti allontani dalla folla che si sta disperdendo, ti nascondi senza essere visto dietro una colonna e aspetti che la sala si vuoti completamente. Esci poi dal nascondiglio e ti affretti verso la porta nord, quella da cui è uscito Vandyan. La porta è chiusa a chiave e ben presto capisci che si tratta di un lucchetto a combinazione numerica. Posi l'orecchio sulla superficie liscia e ti concentri sul meccanismo di chiusura servendoti della tua Arte Ramastan della Difesa.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **297**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **148**.



320

Hulsta saluta affettuosamente la moglie e lei, a sua volta, vi augura buona fortuna. Durante la vostra assenza, organizzerà la tua fuga da Duadon verso un posto sicuro. "Possa Ishir proteggervi entrambi" dice mentre vi osserva scendere i gradini e oltrepassare il cancello sul retro della casa.

Una viuzza secondaria corre parallela al muro posteriore del cortile di Hulsta, una delle mille stradine che si dipartono dalle strade principali di Duadon. Ormai è buio, e i vicoli non sono illuminati, ciò nonostante Hulsta ti guida con fare esperto attraverso il labirinto dei vicoli bui. Ben presto arrivate sul retro di un negozio a tre piani e Hulsta si ferma per sbirciare oltre un muretto.

"Questo è il luogo che ti ho mostrato sulla mappa" sussurra. "Tre mesi or sono venni qui per assicurarmi che fosse ancora possibile entrare nel vecchio tunnel. E lo è, anche se da allora è sorto un nuovo problema. Il negozio ha un nuovo proprietario, un sellaio, un fedelissimo di Vandyan. Dobbiamo entrare nella sua cantina senza che lui lo sappia".

Hulsta controlla che la strada sia sgombra, poi scavalca il muro e apre la porta sul retro per lasciarti entrare nel cortile. Il negozio è chiuso: non ci sono luci e l'unica porta posteriore è chiusa a chiave. Hulsta sospetta che il proprietario sia già andato a letto. Esamini la porta e scopri che non c'è chiavistello, ma solo un semplice lucchetto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi un Pugnale o un Punteruolo aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, aggiungi 2.

Se il totale è 3 o meno, vai al **265**.
Se va da 4 a 7, vai al **170**.
Se è 8 o piú, vai all'**89**.

321

Nel tentativo di distrarre gli arcieri eldenoriani, fai ricorso alla tua Arte Superiore per dare origine a un rombo di tuono che proietti verso l'estremità del ponte, dalla parte salonese del fiume.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e ad esso aggiungi 1 per ogni livello dell'addestramento Ramas che hai raggiunto superiore al rango di Grande Maestro Ramas.

Se il totale è 6 o meno, vai al **275**.
Se è 7 o piú, vai al **306**.

322

Ti trovi a due metri dall'arcata quando una freccia ti colpisce di striscio alla testa e ti fa cadere a terra: perdi 1 punto di Resistenza.

Ti servi delle tue facoltà curative Ramastan per fermare il sangue e poi prosegui a quattro zampe lungo i pochi metri che ti mancano all'arcata. Quando non sei piú a tiro, ti alzi in piedi e continui a fuggire.

Vai al **223**.

323

Ti avvicini alla porta e il tuo sesto senso Ramas ti avverte che la stanza al di là di essa è vuota. Fidandoti della tua abilità naturale, giri la maniglia, ed ecco che la porta si apre su cardini bene oliati rivelando una sala circolare vuota. Nella parete di pietra scorgi un grande foro bordato di ferro e, quando esamini l'apertura da vicino, senti una morsa stringerti la bocca dello stomaco: i lati del pozzo sono sporchi di sangue umano. Percepisci il rumore distante di acqua che scorre e, ad un tratto, capisci che il pozzo conduce direttamente al fiume che scorre sotto Duadon. Non ti ci vuole molto per capire a cosa serva questo scarico: esso viene usato dai carcerieri del Teschio di Tor per liberarsi velocemente dei prigionieri che muoiono sotto la loro custodia.

Mentre ti volti per lasciare questa tetra stanza, vedi una Mazza e una Piccola Pala posate alla parete vicino alla porta. Se decidi di prendere uno di questi oggetti, o entrambi, ricordati di modificare di conseguenza il Registro di Guerra.

Dopo aver lasciato la stanza, puoi esaminare la porta di fronte andando al **274**.

Oppure puoi proseguire lungo il corridoio andando al **173**.

324

Raccogli in fretta il tuo equipaggiamento e ti affretti verso il bordo della gola in cerca di un rifugio piú sicuro. Attraverso la pioggia battente vedi la collinetta rocciosa: è priva d'alberi e non offre protezione alcuna dalla pioggia sferzante, ma, quando aguzzi la vista, vedi che sotto la sua base sporgente vi è una rientranza asciutta.

Avanzi a fatica nel terreno fangoso e alla fine raggiungi il rifugio. Tremante ed esausto, ti lasci cadere a terra per riposare un po' mentre la tempesta continua a infuriare. A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Nel corso della lunga notte vieni svegliato parecchie volte dal rombo dei tuoni che echeggia nella valle sottostante. Per un po' rimani seduto a guardare la bellez-

za terribile e selvaggia della tempesta che infuria, ma la stanchezza per il lungo giorno di marcia ben presto ha il sopravvento, e ti abbandoni ad un sonno inquieto.

L'alba è passata da un'ora quando alla fine decidi di lasciare il tuo rifugio e proseguire il lungo viaggio verso nord. Il grosso della tempesta è passato, ma continua a piovere, e ciò rallenta la tua marcia. Il mattino del terzo giorno vedi un sentiero che taglia in due la foresta in direzione nord-sud. Le piogge insistenti hanno trasformato la pista in un acquitrino fangoso nel quale le ruote di alcuni carri dell'esercito eldenoriano, carichi di armi e vettovaglie, sono completamente affondate. Le truppe che accompagnano i carri si sono accampate tra gli alberi e, per evitare di imbatterti in esse, decidi di tagliare verso est prima di proseguire di nuovo in direzione nord.

Nel corso del pomeriggio del quarto giorno ti imbatti in una radura vicina al lato settentrionale della Foresta di Grochod. Il terreno qui è ricoperto da tronchi tagliati, e la terra è stata rivoltata di fresco, segno che la zona è stata disboscata di recente. Mentre osservi la radura, un formicolio ti percorre la nuca: è il tuo sesto senso Ramas che ti avverte che questo posto nasconde un sinistro segreto.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **36**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **191**.

325

Mentre percorrete la strada che si dirige verso nord, scorgete in lontananza due colline erbose. La strada vi passa in mezzo prima di salire verso un pianoro coltivato e attraversato da canali di irrigazione. Vi state avvicinando alle collinette quando noti due unità di cavalieri armati, posizionate ciascuna su un lato della strada. I cavalieri indossano temibili armature nere, decorate con teschi e dragoni scarlatti, e i loro cavalli sono protetti da placche di ferro brunito che scintilla come fuoco liquido alla luce del sole che sta tramontando.

"Sinistrari!" sussurra Delissa. "Che Ishir ci protegga!" Sproni freddamente il cavallo al trotto vivace, e tu e Delissa passate sotto gli occhi vigili delle temibili truppe d'élite di Vandyan. La tensione crescente ti bagna la fronte di sudore, ma i cavalieri non tentano di fermarvi, e voi potete proseguire senza difficoltà. Mentre passate in mezzo alle due collinette, sussurri a Delissa: "Continua a cavalcare... non guardarti indietro!"

Soltanto quando avete raggiunto il pianoro osate guardarvi alle spalle. Scorgi i Sinistrari di Vandyan, laggiú, a meno di cinque chilometri da te, e al di là di essi la sagoma nera delle mura di Duadon e il profilo del Teschio di Tor che si stagliano contro il cielo infuocato dalla luce del tramonto. Ora che sei al sicuro, lontano dal nemico, sollevi il pugno e levi il tuo fiero grido di vittoria. "Per Sommerlund e per i Ramas!"

Vai al **350**.

326 *(fig. 19)*

Ti allontani dal crinale e attraversi un campo arato dirigendoti verso un grande fienile, il piú vicino a te dei tre edifici che circondano la remota fattoria. Entri nel fie-



(fig. 19) Il figlio del fattore sta salendo la scala.

nile attraverso una porta posteriore e scopri che in esso vi sono 12 mucche da latte e qualche dozzina di galline. Sali su una scala e arrivi al deposito del fieno, dove scopri diversi barili di latte, del formaggio e delle uova (a sufficienza per 2 Pasti). Ti senti stanco dopo la folle corsa nella Foresta di Grochod, perciò ti adagi comodamente tra il fieno e ti addormenti in un batter d'occhio.

Vieni svegliato poco prima dell'alba dal suono di un fischio: è il figlio maggiore del fattore che si è svegliato presto per mungere le mucche. Avanzi silenziosamente fino alla scala e guardi in basso: il giovane è in piedi proprio sotto di te. Ha in mano un forcone e sta per salire. Ti tiri indietro per evitare di essere visto e ti guardi subito attorno in cerca di una via di scampo: l'unica possibile uscita è costituita da una porticina di carico attraverso la quale le balle di fieno vengono fatte salire nel deposito per mezzo di una carrucola.

Se decidi di lasciare il fienile attraverso la porticina, vai al **133**.

Se decidi di nasconderti tra il fieno e aspettare che il figlio del fattore se ne vada, vai al **181**.

327

Estrai la pozione di Mokradon dallo Zaino e la versi con cautela sopra le fette di carne fredda. Poi copri la carne con le verdure per mascherarne il gusto e porti il vassoio alle sentinelle di guardia alla Sala delle Rune. I due soldati posano le lance contro il muro e sollevano le visiere dell'armatura quando ti vedono arrivare.

"Dov'è Gragov?" chiede una delle due sentinelle, mentre posi il vassoio del cibo su un tavolino accanto alla porta.

"È malato," rispondi.

"Spero che non sia a causa di qualcosa che ha mangiato!" scherza l'altra sentinella.

Senti i due soldati mangiare mentre ritorni lungo il corridoio verso le scale di ferro. Quando arrivi in fondo alla rampa, aspetti che la pozione faccia effetto. Dopo qualche minuto senti le grida delle sentinelle, spaventate dal fatto che la vista dei loro occhi si sta affievolendo in fretta. Poi avverti un forte schianto metallico, e allora sali le scale per dare un'occhiata. I due soldati giacciono a terra e si dimenano, impotenti e ormai completamente ciechi. Senza indugiare un attimo di piú, li raggiungi di corsa e sferri un colpo alla nuca prima all'uno e poi all'altro.

Vai al **120**.

328

"Calmatevi, buona donna" dici con voce tranquillizzante. "Non ho nessuna intenzione di farvi del male. Vi sarei molto grato se mi lasciaste dormire nella vostra stalla per questa notte".

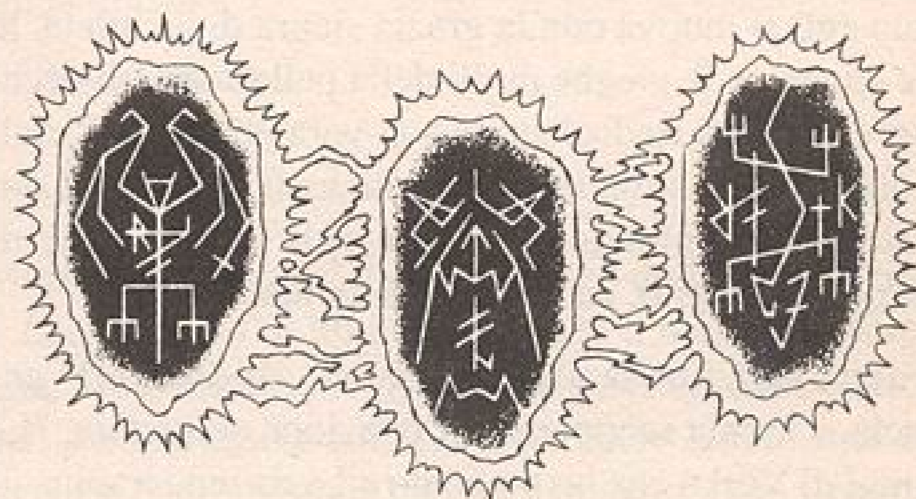
"No... non potete restare qui" balbetta la donna. "Non siete il benvenuto. Tornate al vostro reggimento".

"Vi prego, signora" rispondi, "sono disposto a pagare con Corone d'Oro".

Il viso teso di lei si addolcisce un po' quando ti sente menzionare la parola "oro". Capisci che potrebbe permetterti di restare e usare la sua stalla se offrissi un pagamento adeguato.

Stabilisci prima quante Corone d'Oro sei disposto a pagare per trascorrere la notte nella stalla. Poi estrai un numero dalla Tabella del Destino e ad esso aggiungi il numero di Corone d'Oro che hai deciso.

Se il totale è 8 o meno, vai al **32**.
Se è 9 o piú, vai al **234**.



329

Fai cenno a Hulsta di seguirti mentre avanzi nell'acqua verso la grata successiva. Servendoti della tua Arte Ramastan della Difesa, riesci a vincere la resistenza della sporcizia che blocca la grata al soffitto, poi spingi verso l'alto e con l'aiuto del tuo compagno riesci a spostarla.

Stai per afferrare la mano tesa di Hulsta e risalire anche tu nel tunnel quando, all'improvviso, noti una scia di bollicine nell'acqua scura e gelida. I tuoi sensi Ramas ti

avvertono immediatamente del pericolo: un altro serpente d'acqua si sta avvicinando alle tue gambe.

Se decidi di balzare in alto e tentare di evitare l'attacco imminente della creatura, vai all'**83**.

Se preferisci sguainare l'Arma Ramas e prepararti a difenderti, vai al **68**.

330

Una grande porta nella parete nord si apre all'improvviso ed entra un uomo snello ed elegante, che indossa una tunica sfarzosa color verde smeraldo e oro. Malgrado egli si muova con la grazia sicura di un atleta, le gote cadenti e le pieghe molli della pelle sotto gli occhi scuri e malvagi tradiscono la sua vera età. Gli ufficiali accolgono con un rigido saluto militare il loro capo, Lord Vandyan, e applaudono mentre egli sale le scale di marmo del pulpito, da dove terrà un discorso.

"Varetta sarà nostra alla mezzanotte di domani!" annuncia, e la sala scoppia in un'ovazione entusiasta. "Le legioni di Vorka che ho mandato a Lyris renderanno sicura la vittoria. I Ramas sono stati avvistati a Quarlen, ma noi li intrappoleremo. Le nostre armate vincitrici marceranno verso nord da Suentina e oltre la Catena di Slovia attraverso il Passo del Nord. Taglieremo le strade di rifornimento per Casiorn e attaccheremo alle spalle le loro difese a Quarlen. Ai Ramas non resteranno che due alternative: morire a Quarlen o venire spinti verso nord nell'abisso del Maakengorge".

A quelle parole, gli eldenoriani salutano con grida di "urrà" il loro capo arrogante e lodano la sua abilità di guerriero. Ad ogni modo, la sua ambiziosa strategia per sconfiggere i Ramas non ti impressiona per nulla, poiché sai che Lupo Solitario sarà preparato a una simile eventualità. Ti sembra assai piú probabile che l'esercito di Vandyan perisca nell'attraversamento dell'impervio Passo del Nord.

Vandyan leva la mano per chiedere silenzio. Mentre le grida si spengono, egli prosegue il suo discorso. Il piano per sconfiggere i Ramas non ti ha impressionato, ma quando egli rivela la sua strategia per la conquista di tutto il Magnamund, senti un brivido gelido correrti lungo la spina dorsale.

Vai al **50**.

331

Mormori le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Levitazione* – e immediatamente ti senti sollevare in aria. Una volta fuori dalla porticina, cancelli l'effetto dell'incantesimo e cominci a scendere lentamente verso terra. Nell'attimo in cui i tuoi piedi toccano il terreno, parti di corsa verso il cancello d'entrata della fattoria.

Vai al **164**.

332

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Controllo Mentale* – mentre la sentinella apre la porta dell'armadio. L'uomo vede subito i tuoi abiti e l'equipaggiamento, ma tu completi la formula magica appena in tempo per impedirgli di dare l'allarme. Gli ordini

silenziosamente di riporre gli oggetti che ha trovato e di allontanarsi dall'armadio, egli ubbidisce al tuo comando e, mentre chiude la porta, gli ingiungi anche di cancellare dalla memoria ogni traccia di ciò che ha visto.

"Non c'è niente qui" grida ai suoi compagni, "andiamocene. Abbiamo ancora un sacco di posti da ispezionare".

Le due sentinelle interrompono la loro ricerca e se ne vanno, tirandosi dietro il segugio. Delissa rimane nel cortile e aspetta che gli eldenoriani se ne siano andati prima di tornare di sopra e chiudersi la porta alle spalle.

Vai al **10**.

333

La lancia del sergente ti ferisce la coscia mentre il tuo cavallo gli passa accanto al galoppo (perdi 3 punti di Resistenza), e un'altra lancia penetra nel tuo Zaino danneggiandone il contenuto (cancella l'oggetto che hai annotato al primo posto nella lista degli Oggetti dello Zaino). Stringi i denti per il dolore, ma sproni il cavallo al galoppo. Le imprecazioni degli eldenoriani echeggiano alle tue spalle mentre ti allontani dall'accampamento e ti dirigi verso un lontano nastro argentato: è il Fiume Storn, che scintilla nell'oscurità.

Poco dopo raggiungi una strada che corre parallela al corso del fiume, la attraversi e ti dirigi lungo un pendio che scende verso la riva orientale dello Storn. Mentre ti avvicini alle acque impetuose, ti imbatti in una capanna derelitta situata nel bel mezzo di una macchia di meli, i cui rami sono stati completamente depredati dall'esercito invasore. La capanna è vuota, ma per terra c'è della paglia che potrà nutrire il tuo cavallo, perciò decidi di fermarti qui per le poche ore che mancano all'alba.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **272**.

334

Vieni travolto da un'ondata incandescente di fuoco psichico che penetra come un coltello di fiamma all'interno della tua mente: perdi ben 8 punti di Resistenza.

Gli effetti devastanti dell'attacco di Zorkaan ti hanno danneggiato proprio quella parte del cervello che controlla le facoltà Ramas, perciò, oltre alle perdite già subite, devi anche rinunciare a una delle tue Arti Superiori per il resto della missione. (Se riesci a sopravvivere e a portare a termine questa missione, potrai riacquistare l'Arte che hai perduto e usarla nuovamente nella prossima avventura di Lupo Solitario - Nuovo Ordine.)

Per proseguire, vai al **157**.

335

Ti sfili lo Zaino di spalla, lo apri e fai vedere il calice incastonato di pietre preziose. Gli occhi delle sentinelle brillano di cupidigia non appena vedono l'oro ingioiellato, e i due riescono a malapena a trattenere l'eccitazione. Fanno rapidamente passare il carro e poi ordinano ai carri che seguono di aspettare mentre ti scortano alla torre. Cominci a temere che il calice ti verrà confi-

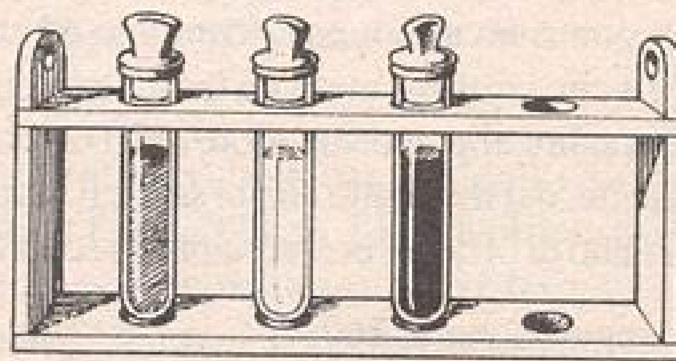
scato e di essere gettato nell'umida cella di una prigione, ma la sentinella piú alta pone fine ai tuoi timori, dicendoti in fretta: "Non preoccuparti, amico, andiamo in un posticino privato. Non vogliamo mica che tutta Duadon assista al nostro piccolo affare, no?"

Accompagni le sentinelle nella torre di guardia, poi lungo un corridoio e infine in una stanza vuota, dove scorgi una porticina nella parete di fronte a te. Consegni il Calice di Tekaro alle sentinelle (ricordati di cancellarlo dal tuo Registro di Guerra), ed esse ti aprono subito la porticina che – come scopri subito – dà su una buia stradina laterale adiacente alle mura meridionali della città. "Vai pure, soldato" dice la sentinella piú alta, spingendoti fuori.

Il portale di legno si chiude alle tue spalle con un tonfo sordo, e un attimo dopo senti la chiave girare nella toppa. Ti avvii allora lungo la viuzza verso l'arco della torre e, nascosto nell'ombra, ti fermi a osservare una grande piazza lastricata prospiciente la Porta Meridionale. La saracinesca è di nuovo levata e il traffico è già ripreso: i carri avanzano oltre la piazza e imboccano un largo viale chiamato Bannerway, il quale conduce alla roccaforte della città, il Teschio di Tor.

Ti ricordi quello che Gwynian ti ha detto: gli agenti che devi contattare sono in Flank Street, nel quartiere settentrionale di Duadon. In questo momento ti trovi nel quartiere meridionale, perciò entri nella piazza e segui i carri che si stanno dirigendo verso il Teschio di Tor, nella speranza che questa sia la via piú rapida per raggiungere il quartiere settentrionale. Purtroppo, però, il tuo piano giunge a fine prematura quando scopri che la Bannerway è riservata esclusivamente ai carri di vettovaglie. Alcune sentinelle armate controllano l'accesso al viale e ti respingono senza troppe cerimonie quando tenti di imboccare il viale a piedi. Senza lasciarti scoraggiare, decidi di trovare un altro modo per raggiungere il quartiere nord di Duadon. Ti guardi attorno e vedi, tra gli edifici anneriti dalla caligine, altre due strade che si dipartono dalla piazza antistante la Porta Meridionale: la via che si dirige verso est si chiama Knucklebone Lane; quella che si dirige verso ovest si chiama Kettle Street.

Se decidi di imboccare Knucklebone Lane, vai al **257**.
Se invece preferisci Kettle Street, vai al **301**.



336

Reciti mentalmente le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Controllo Mentale* – e ordini al soldato di scagliare il masso lontano dalla tua barca. Egli ubbidisce al tuo comando psichico e un attimo dopo la pietra cade in acqua tra mille spruzzi, a distanza di sicurezza dalla tua imbarcazione. Mentre passi sotto il ponte, senti gli altri eldenoriani ridere e beffeggiare il soldato per aver mancato un bersaglio cosí facile.

Vai all'**88**.

337

Grazie alla tua Arte Superiore della Difesa, la serratura scatta e si apre. Spingi il pesante portale e ti ritrovi in un'anticamera che dà su una vasta sala. Lungo la parete sinistra di questa grande stanza spazzata dal vento vi sono delle alte finestre ad arco che consentono la vista dello spiazzo per le parate che circonda la torre interna del Teschio di Tor.

Ti ricordi che Hulsta aveva menzionato la torre poco prima di morire e, quando concentri i tuoi sensi Ramas sulle mura imponenti, scopri che in essa alberga il potere malvagio che sei venuto a distruggere. Dal punto in cui ti trovi, osservi la torre e capisci che l'unico accesso possibile è un ponte levatoio; esso conduce ad un'arcata che si trova a circa quattro metri da terra. Per raggiungere il ponte devi salire al piano superiore del Teschio di Tor. Cosa non facile, dal momento che la sala e il cortile per le parate pullulano di ufficiali eldenoriani e di schiavi Vorka.

Per proseguire, vai al **260**.

338 *(fig. 20)*

Hulsta si avvicina a una libreria e, da un compartimento segreto posto alla base, estrae un antico rotolo di pergamena. Delissa fa un po' di spazio sul tavolo da pranzo, e suo marito vi srotola con grande attenzione la pergamena ingiallita.

"Uno dei miei antenati era un ingegnere che prese parte alla costruzione del Teschio di Tor" dice Hulsta. "Questi sono i piani originari, gli unici ancora esistenti ai nostri giorni".

La pergamena è sbiadita per il passare dei secoli, ma contiene ancora molte informazioni preziosissime. Hulsta ti indica il perimetro della torre della fortezza, le sue grandi arcate e la posizione di diverse sale sotterranee. Di particolare interesse sono un corso d'acqua sotterraneo che passa direttamente sotto la fortezza e una serie di tunnel che collegano il Teschio di Tor a parti remote della città.

"Questi passaggi furono costruiti come via di fuga per il Principe Jiokara, il governatore che commissionò la costruzione del Teschio di Tor. Molti di essi sono stati chiusi o sono crollati nel fiume, ma uno esiste ancora". Hulsta indica la sua posizione sulla mappa, e tu noti che esso passa sotto il quartiere settentrionale della città.

"Possiamo entrarci dalla cantina dell'edificio situato all'angolo di Piazza Cillan. La mia proposta sarebbe di recarci lí questa notte stessa. Io vi farò da guida e vi condurrò al Teschio di Tor. Una volta entrato nella fortezza, dovrete portare a termine la missione da solo. Io aspetterò nel tunnel, vi ricondurrò fuori e vi scorterò in un posto sicuro dove potrete aspettare l'arrivo delle truppe vittoriose delle Terre Libere".

Esprimi la tua approvazione al piano di Hulsta, ed egli sorride. È felice per aver potuto contribuire alla caduta del tiranno Lord Vandyan, un uomo che disprezza dal piú profondo del cuore. Prima di partire, egli si scusa e si ritira per cambiarsi d'abito. Mentre Hulsta si veste, Delissa ti suggerisce di visitare il laboratorio.

"Abbiamo molti utensili" dice. "Forse potrebbe esserci



(fig. 20) Hulsta stende sul tavolo una pergamena antica.

qualcosa di utile per la vostra missione. Potete prendere quello che volete".

Se decidi di accettare l'offerta di Delissa, vai al **79**.
Se preferisci rifiutare, vai al **19**.

339

Corri alla cieca tra gli alberi, ansioso di allontanarti il piú possibile dall'orrore senza nome giunto a pascersi dei resti psichici delle povere vittime sepolte nella radura. Ma le piante spinose del sottobosco, il terreno viscido e le radici degli alberi coperte di rampicanti ostacolano notevolmente la tua fuga. Ti stai facendo strada tra una macchia di denso fogliame quando inciampi su una grossa radice. All'improvviso il terreno sembra scomparire sotto i tuoi piedi, e tu cadi in avanti a testa ingiú in una fossa profonda.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2. Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, aggiungi 1.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **224**.
Se va da 5 a 9, vai al **307**.
Se è 10 o piú, vai al **103**.

340

Mentre la maledizione di Vandyan echeggia tra le alte pareti della sala, la processione di Vorka che fuoriesce dalla campana si ferma all'improvviso. Come se si destassero da una sorta di sonnambulismo soprannatura-

le, le creature si stropicciano gli occhi, si guardano attorno e poi si dirigono tutte verso le scale di ferro. Ad esse si aggiungono altri Vorka armati di spade, provenienti dall'arcata che si trova dall'altra parte della fossa. Al di là dell'arcata, infatti, scorgi una fornitissima armeria.

Mentre la prima ondata di Vorka si lancia su per le scale, capisci che devi agire in fretta per fermarli se non vuoi rimanere schiacciato da questa orda di rettili.

Se possiedi una Bomba al Fosforo, vai al **163**.

Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **190**.



341

Il proprietario del negozio è visibilmente deluso, dal momento che non sei lí per affari, e ti risponde con impazienza: "Non so. Cerca una strada che si trova dall'altra parte di Duadon. L'unica strada con il nome Flank che io conosca è Flank Wall, alla fine di questa via. Gira a destra una volta arrivato alla torre di guardia e ti troverai in Flank Wall. Forse essa ti porterà in Flank Street, ma non ne sono certo".

Per proseguire, vai al **228**.

342

Pronunci le parole dell'incantesimo del Regno Antico – *Pugno Invisibile* – e tendi il palmo della mano destra verso il ladro che sta montando in groppa al suo cavallo. Senti un formicolio percorrerti il braccio, e subito dopo un'ondata di energia si sprigiona dalla tua mano. L'invisibile proiettile di forza magica colpisce l'uomo alla schiena, facendolo cadere di sella a testa ingiú. Avverti il forte *crack!* del collo che si spezza sotto il peso del bottino che l'avido ladro stava cercando di portare con sé. L'eldenoriano rotola mollemente su se stesso prima di rimanere immobile, riverso a terra privo di vita.

Vai al **49**.

343

Ti volti di scatto e abbassi istintivamente la mano sull'Arma, ma ti trattieni quando ti accorgi di esserti scontrato con un giovane araldo eldenoriano. Il messaggero indietreggia e si scusa balbettando, poi si china per raccogliere le mappe e le pergamene che gli sono cadute di mano e che ora sono sparse sul pavimento. Mentre lo aiuti, noti che il giovane indossa un bracciale di pelle sul polso destro.

"Oh, santo cielo" dice. "Arriverò in ritardo, e il Capitano Dvedka detesta aspettare. Mi sbatterà nelle s... s... segrete. L'aveva promesso l... l... l'ultima volta che sono arrivato tardi".

Aiuti l'araldo a raccogliere i documenti e, servendoti della tua Arte Ramastan della Difesa, rimuovi il brac-

ciale dal suo polso e prendi anche una delle sue mappe senza che lui se ne accorga (annota il Bracciale di Pelle del Teschio di Tor e la Mappa di Battaglia sul tuo Registro di Guerra come Oggetti Speciali. Non è necessario rinunciare a nessun altro Oggetto Speciale se hai già con te il numero massimo concesso).

Il giovane ti ringrazia per l'aiuto e si affretta verso il ponte levatoio. Lo osservi avvicinarsi alle guardie e, dopo una breve discussione, vedi una di esse tirare un campanello fissato al parapetto del ponte. Il campanello suona una volta, ed ecco che un attimo dopo sei soldati armati escono da una porta che si trova di fronte all'entrata del ponte. Senti l'araldo protestare la propria innocenza mentre viene scortato via dal drappello armato. Non appena il gruppo è scomparso, ti fissi il bracciale di pelle al polso ed estrai la mappa dalla tasca. Poi ti avvicini al ponte levatoio con fare deciso e sollevi il braccio destro a mostrare il Bracciale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 7 o meno, vai al **14**.
Se è 8 o piú, vai al **212**.

344

Nella cantina c'è un puzzo insopportabile di acido tannico, un fluido particolare impiegato dal sellaio per convertire la pelle non conciata in pelle dura per le sue selle. Centinaia di galloni di acido sono sistemati qui sotto in botti di legno, allineate contro la parete una sopra l'altra in pile che toccano il soffitto. Hulsta passa oltre le botti, si affretta verso l'angolo di sud-est della cantina e si inginocchia a terra. Sistema con cautela la lanterna sul pavimento e poi fa scorrere leggermente le dita sulla superficie.

"Ah, ecco qui!" dice, individuando qualcosa sotto la spessa polvere. Estrae un pugnale e gratta la sporcizia incrostata rivelando cosí il profilo di una vecchia botola. Con il tuo aiuto, egli riesce ad aprirla e a rivelare cosí un pozzo scuro che scende nell'oscurità. Riesci a sentire il lontano rumore dell'acqua che scorre e, quando Hulsta abbassa la lanterna all'interno della botola, scorgi il fondo del pozzo meno di tre metri piú sotto. "Ecco il tunnel" dice in tono eccitato. "È esattamente dove diceva la mappa".

Hulsta si lascia cadere nell'apertura, tu gli passi la lanterna, poi lo segui e chiudi la botola, la quale ricade sopra la tua testa con un sordo clangore metallico.

Il tetro tunnel risuona del rumore dell'acqua e dell'occasionale squittio di un ratto. Hulsta avanza per primo e tu lo segui da vicino, facendo attenzione a non battere la testa contro il soffitto basso e incrostato di muffa.

Se possiedi l'Arte Superiore delle Erbe, vai al **225**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **298**.

345

Nel corso della lunga notte vieni svegliato parecchie volte dal rombo dei tuoni che echeggia nella gola sottostante. Per un po' rimani seduto a guardare la bellezza

terribile e selvaggia della tempesta che infuria, ma la stanchezza per il lungo giorno di marcia ben presto ha il sopravvento, e ti abbandoni ad un sonno inquieto.

L'alba è passata da un'ora quando alla fine decidi di lasciare il tuo rifugio e proseguire il lungo viaggio verso nord. Il grosso della tempesta è passato, ma continua a piovere, e ciò rallenta la tua marcia. Il mattino del terzo giorno vedi un sentiero che taglia in due la foresta in direzione nord-sud. Le piogge insistenti hanno trasformato la pista in un acquitrino fangoso nel quale le ruote di alcuni carri dell'esercito eldenoriano, carichi di armi e vettovaglie, sono completamente affondate. Le truppe che accompagnano i carri hanno cercato rifugio tra gli alberi e, per evitare di imbatterti in esse, decidi di tagliare verso est prima di proseguire di nuovo in direzione nord.

Nel corso del pomeriggio del quarto giorno ti imbatti in una radura vicina al perimetro settentrionale della Foresta di Grochod. Il terreno qui è ricoperto da tronchi tagliati, e la terra è stata rivoltata di fresco, segno che la zona è stata disboscata di recente. Mentre osservi la radura, un formicolio ti percorre la nuca: è il tuo sesto senso Ramas che ti avverte che questo posto nasconde un sinistro segreto.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **36**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **191**.

346

La scarica di proiettili passa fischiando attorno a te, infrange le finestre e scalfisce la pietra dei muri della galleria. Percorri i pochi metri che ti mancano per raggiungere l'accogliente oscurità del vicolo e ti guardi alle spalle, ringraziando Ishir che i cavalieri non fossero armati di balestre. L'imprecisione delle pistole Bor è nota a tutti, soprattutto se chi tira si trova in groppa a un cavallo, perciò non ti sorprende affatto che i tredici proiettili che avevano come bersaglio la tua schiena ti abbiano tutti mancato di molto.

Vai al **77**.



347

Servendoti della tua Arte Superiore, riesci ad allentare alcune sbarre della finestra, tanto da riuscire ad aprire in pochi minuti un varco abbastanza largo per farti passare.

Per proseguire, vai al **27**.

348

"Che Ishir sia lodata! Le mie preghiere sono state udite!" grida il prigioniero di Slovia quando i suoi carcerieri cadono sotto i tuoi colpi mortali. Scavalchi i corpi, ti avvicini e l'uomo tende i polsi affinché tu possa tagliare la fune che li lega.

"La mia gratitudine sarà eterna, signore" dice, mentre recidi le corde. Poi scende da cavallo e ti tende la mano in gesto di amicizia. "Mi chiamo Rouf" dice visibilmente felice, mentre un sorriso gli illumina il volto abbronzato e segnato dalla fatica. "Quei furfanti di Eldenora mi hanno catturato nella pianura ad est di Tekaro due giorni or sono. Ero stato lasciato indietro per spiare i loro movimenti quando il mio reggimento si ritirò a Suentina. Mi sa che abbiamo qualcosa in comune, noi due. Operiamo entrambi oltre le linee nemiche, vero?"

Il gioviale sloviano ti aiuta a nascondere i corpi degli eldenoriani nel denso sottobosco. Durante questa operazione, ti chiede se sei un mercenario di Casiorn, e quando gli dici che sei un Ramas, egli rimane a bocca aperta. "Un signore Ramas... qui a Slovia! Che Ishir sia ringraziata! Forse, dopo tutto, la vittoria sarà nostra". Riveli a Rouf di essere in missione segreta e di dover raggiungere il Fiume Storn vicino a Tekaro il piú in fretta possibile. Egli ti offre il suo aiuto, ma ti avverte che la città di Tekaro è caduta nelle mani degli eldenoriani: questi hanno occupato la città, mentre migliaia di Vorka si sono accampati fuori le mura. Da Tekaro i soldati di Eldenora mandano rinforzi ai loro eserciti impegnati in battaglia nella pianura di Slovia, attraversata dal Fiume Suen. L'intera regione pullula di pattuglie nemiche e ti sarà difficile evitarle nel tuo viaggio verso il Storn. Rouf ti suggerisce di indossare una delle uniformi degli eldenoriani morti e chiede di poterti accompagnare lungo la strada per Tekaro: suo zio vive nella foresta vicino al Fiume Quarl, a un giorno di cavallo da qui, ed è lí che vuole recarsi adesso che ha riacquistato la libertà.

Tu ti dici d'accordo, ti levi gli abiti da viaggiatore Ramas e indossi l'uniforme eldenoriana (metti gli abiti Ramas nello Zaino; dal momento che essi occupano uno spazio pari a due oggetti dello Zaino, se già possiedi il numero massimo di Oggetti concesso, devi per forza rinunciare a due di essi). Dopo esserti cambiato, tu e Rouf montate in sella a due cavalli eldenoriani e tornate indietro lungo il sentiero in direzione sud, verso Tekaro.

Vai al **261**.

349

Ispezioni le fiale da vicino e le tue avanzate facoltà Ramas ti dicono che le sostanze gelatinose in esse contenute possiedono forti proprietà psichiche.

Non riesci a calcolare con esattezza la potenza di queste pozioni, ma sei in grado di calcolarne gli effetti. Il liquido della Fiala Rossa, se inghiottito prima di un combattimento psichico, aumenterà il potere delle tue difese mentali. Il liquido della Fiala Blu aumenterà la potenza dei tuoi attacchi psichici. Il liquido della Fiala Gialla, invece, riduce l'effetto delle tue difese psichiche e può renderti particolarmente vulnerabile ad assalti mentali.

Se decidi di prendere la Fiala Rossa, o la Fiala Blu, oppure la Fiala Gialla, annotala sul Registro di Guerra come Oggetto Speciale che porti nella tasca della tunica.

Per proseguire, vai al **17**.

È quasi buio quando arrivi alle colline e galoppi con Delissa verso il luogo stabilito per l'incontro, la Roccia di Xaitar. Pochi minuti dopo il vostro arrivo alla guglia di granito chiaro, vedi una lieve luce argentata nel cielo buio. Aguzzi la vista, e il cuore ti manca un battito quando capisci che il riflesso argenteo è lo scafo di metallo della – *Cloud-dancer* – la meravigliosa navicella volante di Banedon – che si sta rapidamente avvicinando da sud-ovest.

Banedon fa fermare la navicella proprio sopra la guglia rocciosa, poi una gabbia d'imbarco viene abbassata, e un giovane mago di Toran fa cenno a te e alla tua compagna di salire. Sei emozionato e agitato quando la gabbia viene issata a bordo della navicella, dove il Capo della Corporazione in persona si congratula per il tuo successo e vi dà il benvenuto.

Pochi minuti dopo il vostro arrivo a bordo, viene segnata una nuova rotta, e la *Cloud-dancer* si dirige verso la città di Varetta. Il viaggio aereo prende poco meno di due ore e, malgrado sia calata l'oscurità, Banedon non ha difficoltà a localizzare la città. Sulle mura distrutte dall'assedio vi sono fari visibili da 50 chilometri di distanza. Mentre vi avvicinate, vedi i resti privi di vita dell'orda di Vorka sparsi nella pianura che circonda Varetta, e i reggimenti dell'Alleanza delle Terre Libere marciare orgogliosamente verso le porte della città. I fari guidano la navicella di Banedon verso il centro della città, dove la *Cloud-dancer* si ferma in aria sopra la Sala della Sapienza. Vieni rapidamente calato sul tetto del magnifico edificio nel quale i Ramas sono accampati. Le assordanti grida di "evviva" dei tuoi compagni e i calorosi abbracci di Lupo Solitario e Gwynian il saggio ti danno il benvenuto.

La notizia del tuo arrivo si diffonde rapidamente per tutta Varetta, dove vieni salutato dalle grida festose dei cittadini: grazie alle tue coraggiose imprese, l'assedio crudele alla loro città è terminato. Dopo una notte di festa e celebrazioni, Lupo Solitario ti ordina di fare ritorno il giorno seguente al Monastero Ramas a bordo della *Cloud-dancer*. Egli tornerà assieme al Nuovo Ordine e arriverà con gli altri tra una settimana. Ubbidisci con piacere all'ordine del tuo capo e poco prima di mezzogiorno saluti i tuoi orgogliosi confratelli dal ponte della splendida navicella volante di Banedon.

La mattina del giorno seguente arrivate al Monastero Ramas, e subito dai notizia della tua vittoria al Teschio di Tor. I difensori del Monastero si congratulano caldamente con te e ascoltano rapiti quando racconti i dettagli della tua pericolosa missione. Li informi che Lupo Solitario e i crociati Ramas stanno facendo ritorno da Varetta e che il loro arrivo è previsto tra una settimana. Ora sei il Ramas di rango piú alto presente al Monastero perciò organizzi tu stesso ogni cosa affinché al loro ritorno i Ramas vittoriosi trovino degna accoglienza.

Dopo cinque giorni le preparazioni sono complete. Tutti attendono con ansia il ritorno dell'esercito Ramas, ma, nel tardo pomeriggio, una guida Ramas di nome Pioggia Dorata arriva inaspettatamente al Monastero. Il viso e gli abiti del giovane sono macchiati dal fango del viaggio, poiché egli ha cavalcato senza sosta ed è quasi completamente esausto. Speri ardentemente che rechi

buone notizie, ma capisci ben presto che non è così. Al contrario, Pioggia Dorata ha comunicazioni terribili da riferire.

Lupo Solitario è scomparso. Durante una sosta nei pressi di Ruanon, il tuo Maestro è stato rapito. I testimoni del rapimento hanno raccontato che Lupo Solitario è stato improvvisamente circondato da una nebbia scura calata come un piccolo tornado su di lui dal cielo in tempesta. L'attacco è stato così fulmineo che i Grandi Maestri non sono stati in grado di impedire il rapimento.

Un brivido gelido ti corre lungo la schiena mentre ascolti le parole di Pioggia Dorata: la descrizione dell'ombra nera è identica alla forma adottata da Zorkaan il Divora-anime. La tua mente è torturata dal dubbio, dal timore che la distruzione della runa usata da Vandyan per chiamare Zorkaan in vita non abbia causato la distruzione della creatura, ma che anzi l'abbia intrappolata nel Magnamund. Sospetti immediatamente che il rapimento di Lupo Solitario sia una vendetta. Il tuo sesto senso Ramas ti dice che Lupo Solitario è ancora vivo e presente da qualche parte nel Magnamund, ma non riesci a capire dove.

Hai vinto a Duadon, ma la sconvolgente notizia della scomparsa di Lupo Solitario getta un'ombra di dubbio sul tuo trionfo. Temi che la perdita del tuo illustre Maestro sia un prezzo troppo alto da pagare per la sconfitta di Vandyan e dei Vorka. Il tuo istinto ti dice di fare qualsiasi cosa sia in tuo potere per trovare Lupo Solitario e liberarlo dal suo rapitore d'ombra. Ma sarà un compito difficilissimo, che metterà alla prova la tua abilità e il tuo coraggio come mai prima. Se possiedi il coraggio e la determinazione di un Grande Maestro, la sfida per la liberazione di Lupo Solitario ti aspetta nella prossima eccitante avventura di Lupo Solitario - Nuovo Ordine, intitolata:

Il sentiero del lupo

TABELLA DEL DESTINO

4	5	0	1	6	2	3	7	8	1
0	3	0	1	1	4	8	7	6	5
7	1	2	0	5	9	4	6	8	4
3	1	7	6	1	5	8	0	5	6
9	7	9	4	2	6	0	3	4	3
6	4	4	7	8	0	7	5	0	2
9	3	2	0	5	8	2	4	9	6
7	4	2	7	8	5	9	1	6	5
5	2	4	4	2	5	8	6	1	8
8	7	2	6	3	5	1	8	5	0

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Aggiungi alla tua Combattività gli eventuali punti dovuti alle tue Arti Superiori.
2. Sottrai dal totale il punteggio di Combattività del nemico. Cosí ottieni il Rapporto di Forza.
3. Estrai un numero dalla Tabella del Destino.
4. Guarda la tabella Risultati di Combattimento.
5. Cerca nella riga in alto il tuo Rapporto di Forza e guarda l'incrocio con il numero uscito dalla Tabella del Destino ("N" indica i punti di Resistenza persi dal nemico, "GM" quelli persi da te).
6. Segna i nuovi punteggi e riprendi dal punto 3, finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi sottrarti al combattimento solo se questa possibilità è prevista nel testo.
2. Comunque devi combattere almeno uno scontro con il nemico.
3. Quando decidi di fuggire devi sottrarre dal tuo punteggio complessivo tutti i punti di Resistenza persi fino a quel momento.

RISULTATI DI COMBATTIMENTO

Rapporto di forza

Numero del destino	–11 o meno	–10/–9	-8/–7	–6/–5	–4/–3	–2/–1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 o più
1	N –0	N –0	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9
	GM M	GM M	GM –8	GM –6	GM –6	GM –5	GM –5	GM –5	GM –4	GM –4	GM –4	GM –3	GM –3
2	N –0	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10
	GM M	GM –8	GM –7	GM –6	GM –5	GM –5	GM –4	GM –4	GM –3	GM –3	GM –3	GM –3	GM –2
3	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11
	GM –8	GM –7	GM –6	GM –5	GM –5	GM –4	GM –4	GM –3	GM –3	GM –3	GM –2	GM –2	GM –2
4	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12
	GM –8	GM –7	GM –6	GM –5	GM –4	GM –4	GM –3	GM –3	GM –2	GM –2	GM –2	GM –2	GM –2
5	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14
	GM –7	GM –6	GM –5	GM –4	GM –4	GM –3	GM –2	GM –2	GM –2	GM –2	GM –2	GM –2	GM –1
6	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16
	GM –6	GM –6	GM –5	GM –4	GM –3	GM –2	GM –2	GM –2	GM –2	GM –1	GM –1	GM –1	GM –1
7	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18
	GM –5	GM –5	GM –4	GM –3	GM –2	GM –2	GM –1	GM –1	GM –1	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0
8	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18	N M
	GM –4	GM –4	GM –3	GM –2	GM –1	GM –1	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0
9	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18	N M	N M
	GM –3	GM –3	GM –2	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0
0	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18	N M	N M	N M
	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0

N = NEMICO GM = GRANDE MAESTRO M = MORTO

RUNA DI GUERRA

24



lupo solitario

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.

In questo libro il protagonista sei tu.
Lord Vandyan, il perfido tiranno di Eldenora, è in possesso delle rune magiche di Agarash il Dannato! Grazie ai loro poteri egli ha evocato un'orda infinita di Vorka – crudeli uomini-lucertola – e ha attaccato i pacifici regni delle Terre Libere. Lupo Solitario, Supremo Maestro Ramas, ha deciso di guidare una crociata per sconfiggere Vandyan prima che tutto il Magnamund soccomba ai suoi eserciti di mercenari. Ma soltanto la totale distruzione delle rune di Agarash il Dannato potrà assicurare la vittoria contro il crudele tiranno. A te, Grande Maestro Ramas, il compito di penetrare nel Teschio di Tor, roccaforte del tiranno, e distruggere le rune del potere.

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, Grande Maestro Ramas!

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-979-4

VOLUME DOPPIO
L. 12.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu

DISCLAIMER